游戏城寨

天下玩友是一家

游戏·网络·音乐互动志

定价 9.80元
LeveL 39





【专题】
24桥明月夜
2007“感动猪笼”网络事件回顾

【E文章】
高考作文强句

【游人生活】
2008新春伊始

【原创空间】
渐行渐远



特别报道

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动

媒体评选+玩家评选

特别企划

游戏·戒

曾在游戏中通宵达旦？
曾因游戏废寝忘食？
现在如果只给你五小时，你能做什么？

levelup.cn
PRESENTS

[城寨小百科] 战钟再次敲响——细说《机战 原创世纪外传》的小秘密
[私房话] 一个长大，一个变老
[天下聚会] 保定第三届游戏动漫盛会实况报道
[动漫游] 漫画赏析：战国/推荐动画：死后文

Levelup 音乐台
《游戏城寨》
2007年度音乐赏

博弈与情义

文：玛鲁斯
2008年1月

“许三多”这个名字在2007年末席卷了整个中国，他的经历成为许多人茶余饭后的话题，不过大家谈论的更多是他的成功之路。

除去“不抛弃，不放弃”、“有意义就是好好活”之外，剧中还有一句让小玛欣赏的台词，就是“如果我们不是朋友，那又是什么呢？”。它出现了两次，一次是在班长史今退伍、钢七连即将拆散整编时，许三多与班副伍六一在车库的一次对谈，伍班副向来就瞧不起这个办事做人都不利落，愚笨不堪的许木木，即便他是连队里的全能尖兵，这缺心眼实在令人无法忍受，可许三多还是对他说了这句话；第二次是在特种A大队的选拔考核中，许三多在终点前对伍六一的“不抛弃，不放弃”，终于让他明白了：“你说得对，如果我们不是朋友，那又是什么呢？”

“在理性人组成的社会中，人与人的关系可以直接透析为‘竞争’二字，这也是现代社会人们惟一的生存方式。这里每个人都是自私的，没有一个理性人敢于投入全部去信任别人，在这个竞争机制中，善良的人第一轮就会被淘汰。”——这是博弈论的最基本观点。虽然说《士兵突击》中也是一个存在淘汰机制的环境，但剧集始终将“情义”二字作为人的最根本力量，这种人际环境是我们所盼望的，但却又是遥远的，在我们很多年的浮华中，有很多神经太久都没有碰过了……

“你知道熊是怎么死的吗？”“怎么死的？”“笨死的！”“怎么笨死的？”“……”许三多是一个善良到极点的人，他永远信任他人，无论是谁，对他说的每一句话，他都会认真地去听，这就是他对每一位朋友的态度。

不过他的拙于言词又往往让他与别人交际处于败方，在他的“孬兵”阶段，曾经和老兵伍六一套过老乡关系，其实许三多无非是想交个朋友，可在新兵选拔的竞争机制下只会让伍六一认为这是在利用老乡的人情。而在他的“兵王”阶段，却依然质朴，依然难以与人交往，肉身已是个钢铁般的兵，骨子里却还是下榕树的三呆子。

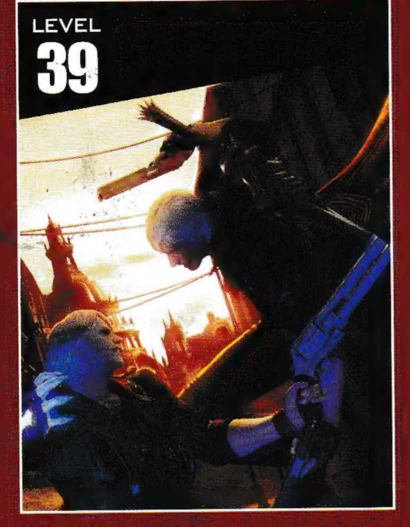
但是许三多每一次的能量爆发都来源于情义，但我想他并不享受这样的爆发，“我不要做尖子，我要做傻子，做傻子快乐”，所以他会把所有的情感都倾注于每一个他呆过的地方，在他的精神世界中，他也许不懂得什么是浪漫，什么是情趣，没有名利的纠缠，更没有心计城府，在简单快乐的生活中，他所表达出来的情感形式很简单，要么是嚎啕大哭，要么就是咧嘴大笑。

现代社会的理性分析已经使“博弈”、“竞争”、“奋斗”这类词语获得神圣的力量，然而相信诸如“善良”、“宽容”、“公正”的这些词语也并没有失去功效。其实“突击”的是我们自己，这个环境还没有我们想象的那么世故与冰冷，每个人都有他自己的特点和能力，因为尊重自己并互相尊重，我们才能获得成功。

以上，记一个步入社会两年多的毛头小子的感悟，在这里对这两年来接触过的每一个人说：如果我们不是朋友，那又是什么呢？



目录



COVER STAFF

封面：鬼泣4 ©Capcom
封面设计：张金涛 目录设计：翟中阳

游戏城寨
www.levelup.cn

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

01 无双的开场白
● 特辑：《游戏城寨》2007年度音乐赏
02 爱之歌（最佳新人）
03 蕾（最佳组合）
04 永远之翼（最佳乐队）
05 Flavor Of Life -Ballad Version-（最佳单曲）
06 DAYBREAK'S BELL（最佳专辑）
07 One more time, One more chance（最佳动画歌曲）
08 遥远日子的回忆（最佳动画配乐）
09 Say goodbye＆Good day（最佳游戏歌曲）
10 Legend of Artonelico Ⅱ~第二之塔~（最佳游戏配乐）
11 花之名（最佳电影音乐/歌曲）
12 明日好天气（最佳日剧音乐/歌曲）
13 Glorious Mind（终生成就奖）
14 无双的结语
15 启程之歌（Ending Song）



音乐小特辑
《游戏城寨》2007年度音乐赏

CONTENTS



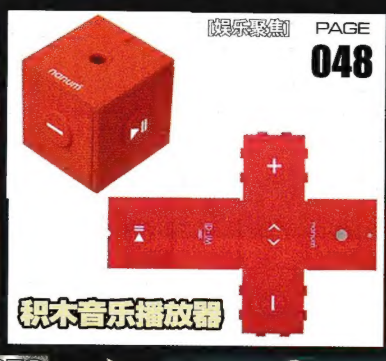
PAGE

我的论坛ID：__________ 购买时间：__________

声 明

















游戏类型说明

ACT	动作游戏	FTG	格斗游戏	RTS	即时战略游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	MMORPG	大型在线角色扮演游戏	SLG	模拟战略游戏
AVG	冒险游戏	MUG	音乐游戏	S·RPG	战略角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	PUZ	益智类游戏	SPG	运动游戏
ETC	其他类游戏	RAC	赛车游戏	STG	射击游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	RPG	角色扮演游戏	TAB	桌面游戏

游戏机种说明

GBA	Game Boy Advance Nintendo出品	PSP	PlayStation Portable SCE出品
NDS	Nintendo DS Nintendo出品	PS2	PlayStation 2 SCE出品
Wii	Wii Nintendo出品	PS3	PlayStation 3 SCE出品
NGC	Nintendo Game Cube Nintendo出品	XBOX	Xbox Microsoft出品
PC	个人电脑	X360	Xbox 360 Microsoft出品
ARC	ARCADE 街机	MUL	多机种

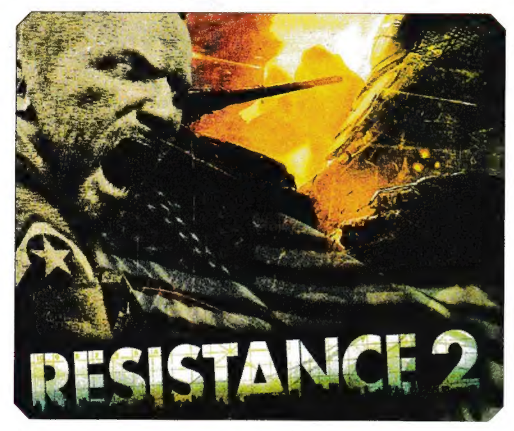
2008游戏城寨1月 业界大事记

TOP 10 NEWS REVIEWS FROM GAME INDUSTRY

文编 六段音速　美编 chisun

NO.1 《抵抗2》初公开！支持8人战役、60人联机

本月最热爆料



作为PS3上获得评价最高的首发游戏之一，由"《瑞奇与叮当》系列"开发商Insomniac Games公司制作的FPS游戏《抵抗：灭绝人类》终于确定将推出续作，游戏目前暂名为《抵抗2》。

据悉，《抵抗2》将在继承原作优点的基础上进一步强化联机游戏体验，同时对系统进行调整，画面素质也将比PS3首发时的水准更上一层楼。

游戏支持单机和联机两种战役模式，联机战役模式中玩家可以与最多7名好友协作通关，而在线联机模式下则将支持最多60人同时在线对战！

《抵抗2》中的可操作角色有望以3种不同类型出现，分别为重武器型、特殊任务型和医疗支援型。还有消息说本作将增加新的作战车辆，其中包括人类和异形生物各自开发的战车甚至战机。大部分关卡在新开始游戏时将随机生成，因此每一次的游戏体验都将不尽相同。

此外，游戏将重点强化玩家在线排名及成就系统，制作小组还综合了玩家们对前作的反馈意见，对游戏中记录点之间的间隔和角色生命槽进行相应改良，使游戏体验更加出色。

编辑看法

Insomniac Games的技术实力毋庸质疑，从目前的画面来看，战场气氛和科幻色彩相当浓郁，不过实际素质如何还得看运行起来的表现。联机方面有了《使命召唤4》空前成功的经验可以借鉴，对本作来说既是范本同时也意味着挑战。



NO.2 NPD年终销量统计公布 NDS、Wii继续称霸美国

今年1月中旬，北美权威统计机构NPD照例放出了2007年12月及2007年全年美国游戏市场统计报告。数据显示，任天堂掌机NDS毫无争议地成为了2007年销量冠军，850万台的年销量几乎达到了对手X360的2倍、PS3的3倍多。仅2007年12月，任天堂在美国就卖出了247万台NDS，占据了12月硬件销售额相当一部分比重。

Wii在2007年内的表现也令同行生畏，12月销售旺季内卖出135万台，2007年全年销量629万台，不仅遥遥领先早于自己一年上市的X360，同时也把高清和机能派代表PS3远远甩在了后面。凭借数量庞大的非核心用户群前所未有的疯狂支持，任天堂给自己的2007年划上了一个完美的句号。

软件方面，Bungie为X360打造的年度超级大作《光环3》年内在美国的累计销量为482万套，勇夺年度销量冠军，同时也帮助X360实现了首发后第一个扭亏为盈的财政季度。紧随士官长脚步的是任天堂自家的《Wii Play》，尽管已经是一年前的Wii首发游戏，但本作凭借同捆赠送遥控器手柄这一令人难以抗拒的卖点持续热销，直到07年年底依然保持着百万套的月销量。

编辑看法

任天堂在07年的胜利已经没有悬念可言，单从《Wii Play》的空前成功来看，能让无数Wii用户对没完没了的迷你游戏和免费Wii手柄情有独钟且乐此不疲，不得不承认任天堂很好地把握了市场动向。当然，X360玩家们对于《光环》的痴迷也让我们见识了微软的强悍赢销手腕。

2007年美国游戏市场年度硬件销量排行（台）

	07年内销量	美国累计销量
NDS	850万	1765万
Wii	629万	738万
X360	462万	915万
PS2	397万	4112万
PSP	382万	1047万
PS3	256万	325万

2007年美国年度游戏销量排行榜（套）

	对应平台	07年内销量
光环3	X360	482万
Wii Play	Wii	412万
使命召唤4：现代战争	X360	304万
吉他英雄III：摇滚传奇	PS2	272万
超级马里奥 银河	Wii	252万
口袋妖怪 钻石	NDS	248万
麦登橄榄球	PS2	190万
吉他英雄II	PS2	189万
刺客 信条	X360	187万
马里奥聚会8	Wii	182万

NO.3 PSP电话业务本月启动 Skype通讯功能详情公开



有关PSP通讯功能的传闻自去年开始就一直在业内盛行，1月初借国际消费电子展2008开幕之际，索尼官方终于对外确认了PSP将使用全球领先的网络通讯软件Skype实现玩家们盼望已久的电话功能，同时公布了该业务的详细信息。

索尼官方确认，PSP的Skype电话业务将从1月底开始启动，业务范围涉及所有PSP-2000型主机的用户。该业务开通后，PSP用户将可以通过简单的系统升级来获得Skype通讯所需的软件，并通过互联网与全球2亿4千6百万Skype注册用户进行时时交流。

Skype电话的基本特点如下：

·Skype用户之间通话免费

·Skype通讯列表，包括查看现有通讯记录并添加新的联系人等

·Skype用户在线情况，可查看有哪些Skype好友在线且能够进行通话

·SkypeOut，PSP用户可以使用该功能与普通电话及移动电话用户进行通讯（需注册Skype credit）

·Optional SkypeIn，提供给用户一个Skype号码，供其他普通电话及移动电话用户与Skype用户通讯时使用（需注册Skype credit）

·访问及更改Skype设定及帐户信息，其中包括用户名创建及更改、SkypeOut设定、语音信箱及通话设定等

索尼官方还确认，本月底将会为PSP-2000用户提供一次系统和软件升级，升级后PSP主菜单的网络功能列表下会出现一个Skype标志。还没有注册Skype帐号的玩家可以点击这个标志进行注册，已经注册过的玩家则可以立刻开始网络通讯。另外，在PSP上使用Skype电话功能，用户还需要拥有一根记忆棒、一个兼容Skype通讯功能的音频输入设备和无线网络连接。



编辑看法

其实记忆棒、麦克风这些外设对于中国玩家来说都没问题，但是中国大陆缺乏网络接入热点，让Skype电话成了PSP上最美丽的气泡。

NO.4 尤达大师、黑武士参战《灵魂能力IV》

对NBGI的“《灵魂能力》系列”来说，五花八门的客串角色登场早已不是什么新鲜事了。2003年《灵魂能力II》登陆PS2、NGC和Xbox时，NBGI就为三个版本分别找来了“《铁拳》系列”中的三岛平八、“《塞尔达传说》系列”中的林克和美国漫画大师Todd McFarlane笔下的超级英雄再生侠助阵。

在即将登陆次世代主机PS3和X360平台的系列最新作《灵魂能力IV》中，NBGI再次将恶搞精神发挥到了极至，这次他们与美国卢卡斯公司合作，邀请“《星球大战》系列”中的两位重量级巨星，绝地武士首领——尤达大师和大反派黑武士——达斯·维达前来助威，更有意思的是，他们二人将分别代表X360和PS3版出战。

从官方提供的游戏截图中我们可以看到，尤达大师和达斯·维达的造型刻画相当逼真，从外貌穿着到他们各自使用的招牌式的绿色和红色光剑，乃至原作电影中的精神力量“原力”也都被逼真还原。不过最令人遗憾的，恐怕还要属这两位《星球大战》中的实力型角色此次虽然携手出场，但由于分属两个主机版本因此注定无缘在游戏中展开梦幻对决了。



编辑看法

按照颜色区分的话，黑武士为PS3版独有人物，绿皮肤的大师为X360版，如果有Wii版的话会是白色的欧比旺吗？

NO.5 《任天堂明星大乱斗X》再次延期 游戏获FAMI通满分评价

俗话说新年新气象，然而任天堂在2008年伊始却首先带来了一个玩家最不希望看到的惊喜——大作跳票。1月中旬备受外界期待的Wii游戏《任天堂明星大乱斗X》即将发售之际，任天堂却突然宣布本作再次延期。虽然日本玩家只要再多等上一周就可以玩到本作，但其他地区的用户可就没那么幸运了，北美至少要等到3月9日，而对于欧洲玩家来说，这款游戏的推出依旧遥遥无期。

正所谓塞翁失马焉知非福，延期消息公布后的第二天，日本权威游戏周刊《FAMI通》就用40分的满分向玩家们保证，本作将是一款值得耐心等待的大作。

事实上在《FAMI通》漫长的游戏评分历史上，到目前为止也只有7款游戏获得过40分满分评价，之前的几款满分大作分别是《塞尔达传说：时之笛》、《灵魂能力》、《漂泊的故事》、《塞尔达传说：风之杖》、《任天狗》和《最终幻想XII》。现在，《任天堂明星大乱斗X》有幸成为了这第7款完美级游戏，希望本作的实际素质能够不负众望，让玩家们的漫长等待物有所值。



编辑看法

就像NBA每年选秀的状元，总会有一个被FAMI通认为足够优秀的游戏要站出来接受满分评价。NBA球队的选择直接关系到自身成绩，精挑细选上百次考察也并不是每个状元的名字都能被写进巨星行列，所以我们对FAMI通的评分也不必太过在意，自己玩游戏，觉得好玩，这才是最重要的。

NO.6 华纳转投BD阵营 HD DVD前景堪忧



美国好莱坞电影巨头华纳兄弟电影公司于国际消费电子展2008（CES 2008）召开前夜突然宣布，从2008年5月起将转投索尼BD阵营，旗下所有高清电影将为BD格式独占。随后，华纳旗下新线影业也宣布加入BD阵营，HBO家庭影院频道和BBC环球娱乐等兄弟公司虽然尚未表态，但就当前局势分析，他们加入BD以外阵营的可能性已经微乎其微。

对于这一重大决定，华纳方面给出的理由是：高清存储格式长期竞争会使高清电影市场错过最佳发展时机，混乱的竞争格局也让消费者无所适从，因此华纳决意表明立场并全力支持BD格式。

这一突如其来的变故立刻在业界掀起了空前风波，处于事件漩涡中心的HD DVD阵营由于在CES开展前一天依然被蒙在鼓里，以至于消息传出后，措手不及的HD DVD推广协会来不及做出对策，被迫取消预定召开的展前新闻发布会。

与HD DVD协会的不知所措相反，同为该阵营重要合作伙伴的微软却表现得泰然自若。微软官方发言人表示，不认为存储格式之争会影响到X360业务发展，甚至放话说竞赛的胜负要由消费者和市场决定，微软只能服从最终结果。随后，微软总裁比尔·盖茨对这一问题也给出了相似的答复，他相信电子娱乐业的未来不会被局限于哪种存储格式，而是属于互联网和数字下载。

盖茨对记者说道：“类似这样的事情已经反复多次了……而在这场竞争中之中，我们所看到的是另外一股新的潮流——宽带数字下载。”他继续补充道：“我认为最能说明这一新动向的例子就是Xbox Live的成功，这一服务正在日益成为用户们的重要选择对象。随着时间的推移，我相信会有一种支配性的发行方式最终成为用户们购买电影的主要渠道。”

编辑看法

也许下载真是未来的“终极影音消费方式”，可现阶段大多数消费者恐怕已经厌倦了格式之争：“快统一吧，无论是谁赢，我可不想同一个电影HD DVD、BD各收一套了”。

NO.7 微软：我们已经与索尼互换位置 X360要成为最可靠的主机

国际消费电子展2008召开期间，微软娱乐及设备部总裁罗比·巴赫在接受加拿大多伦多电视台采访时宣称，尽管Xbox在上代主机竞争中败给PS2，但在次世代主机的较量中微软与索尼的地位已经对调。

4年前罗比·巴赫作客多伦多电视台谈及PS2与Xbox的竞争局面时，索尼在全球电视游戏市场已经取得了绝对的领先优势，但他强调微软已经把目光瞄准了下一代主机。转眼到了2008年，X360以1770万台的全球销量领跑次世代，软、硬件销量比达到了空前的6.9：1，作为微软游戏业务发展历程重要见证人和领导者的巴赫自然也是扬眉吐气大有翻身做主人之势。

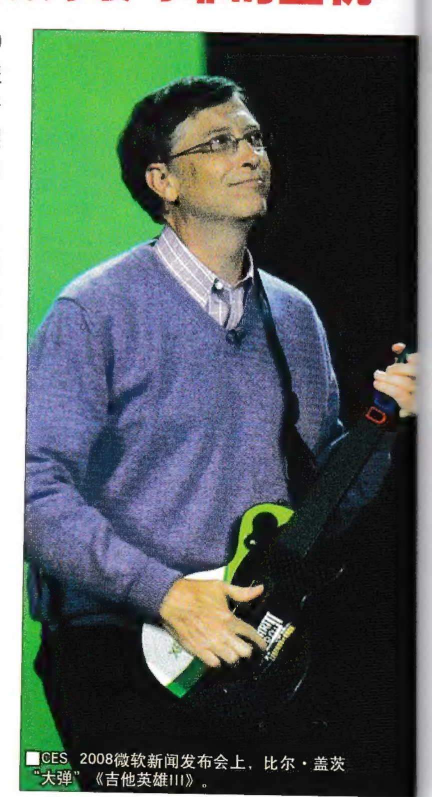
“没错，一切就如同4年前我所预言的。”罗比·巴赫对记者说：“现在我们（与索尼）已经互换了位置，这次我们坐到了冠军宝座，就像上次他们做到的一样，我们的产品具备更强的价格优势和更高的软、硬件销量比。”

与此同时，微软总裁比尔·盖茨在接受英国广播公司采访时，也对今后X360业务的发展趋势做出了相当乐观的展望，并保证微软将竭尽全力让X360成为最可靠的主机。“我们对用户的承诺是，要让X360成为历史上最可靠的电视游戏主机。”盖茨对记者说道：“用户支持X360是由于它所提供的服务和内容，而我们还要继续努力让硬件问题不再成为前进路上的绊脚石。”

他继续补充道：“当然，我们必须就一部分X360由于质量问题不得不被更换的事实向广大用户致歉。我们为这些用户提供了免费的主机更换，结果证明这一举措获得了外界的一致肯定，而且我们的新产品将实现更高的稳定性。”

编辑看法

巴赫口中的预言不可不谓之“马后炮”，但既然身处其位，说话当然向着自家，这是没什么道理可讲的，只要你还想继续混下去的话。不过也不能口无遮拦，看看本期十大新闻中X360所占据的两条，其余不说，“三红”问题解决之前，“我们对用户的承诺是，要让X360成为历史上最可靠的电视游戏主机”这句话的效果只能是让我嘴角一扬。



CES 2008微软新闻发布会上，比尔·盖茨“大弹”《吉他英雄III》。

NO.8 《潜龙谍影4》依然独占！发售日锁定第二季度

2008年伊始，网络上再度流传出《潜龙谍影4》将在PS3版发售一年后移植X360的传闻。放出消息的是一家名为XboxFamily的倾向于微软主机的网站，他们宣称已经从Konami一位项目经理那里获得明确保证，称本作的跨平台准备已经展开1年之久，移植早已是“板上钉钉”。

尽管类似的传闻自《潜龙谍影4》公布之日起就从来没有停息过，但Konami公关部依然还是不厌其烦地将之封杀。官方发言人随后出面对媒体表示，关于Konami确认X360版《潜龙谍影4》将于PS3版发售后一年推出的消息纯粹是子虚乌有，“《潜龙谍影4》是一款PS3独占游戏作品，没有推出X360版的计划。”

似乎是为了回应不绝于耳的移植传闻，索尼在1月的国际消费电子展上单独悬挂了一块滚动显示PS3各项信息的大屏幕，上面清晰地显示着“《潜龙谍影4》PS3独占，支持DualShock 3”的信息。然而对于PS3玩家们来说，眼下最关心的莫过于何时才能见到这款终结之作的真身。

为了消除外界的顾虑，小岛秀夫工作室制作助理Ryan Payton近来向外界透露，《潜龙谍影4》的发售日期仍在由市场部进行讨论，所以具体时间尚未确定，但他保证游戏将锁定08年二季度发售不再跳票。有消息称小岛秀夫上一次因为游戏跳票而相当尴尬，因此这一次绝不会允许再次延期。



编辑看法

连在日本销量几乎为“0”的初代Xbox都能争取到《潜龙谍影2 实体》（操作还有诸多不便），说《潜龙谍影4》不会移植到X360上是绝无可能的。最多PS3独占一年，当然能独占一年之久，索尼的目的也基本达到了。



NO.9 Xbox Live大面积网络阻塞 X360玩家将微软告上法庭

从去年年底到今年年初，Xbox Live网络服务相继出现大面积阻塞。起初官方一直对故障原因保持沉默，以至于外界纷纷猜测微软的服务器遭到黑客攻击。好在问题并没有持续太久，各地的Live服务从1月初开始就相继恢复。

此后不久，微软官方公开向玩家们致歉，并表示将向所有注册用户免费赠送一款XBLA游戏《水世界（Undertow）》作为象征性补偿。然而风波并没有就此了结，没过多久，此次大规模网络阻塞的真相就渐渐浮出水面。原来导致这一系列问题的根源，是由于年底假期访问量激增致使Xbox Live服务器不堪重负而提前挂掉，此事立刻在玩家中引发了激烈争论。

就在微软官方公布补偿措施一天后，3位来自美国德克萨斯州的玩家联合向休斯顿联邦地方法院提起诉讼，代表他们以及所有在此次网络故障中遭受损失的玩家控告微软违约。他们认为，微软预料到了圣诞期间X360主机及游戏销量增长，但却没有就由此带来的巨大访问量采取任何措施，未能履行其对Xbox Live用户做出的承诺。虽然并未列出详细清单，但诉状中提到此次大规模网络问题造成的损失累计在500万美元以上。

随后，代表原告方的律师对外界透露，这3位玩家的年龄在20−30岁之间，全部来自德州且都接受过高等教育。他们提起此次诉讼的动机不求名利而只是为了维护消费者权益，且目前已经有另外50多名玩家加入了联合诉讼队伍。截止到本刊发稿时为止，此案尚未开庭审理，最终结果如何眼下还很难预测，但已经有消息说，微软正在酝酿一系列新措施和Xbox Live升级，以预防类似事件再次发生。



编辑看法

Xbox Live在圣诞节期间的瘫痪可谓突如其来。对于沉浸于网络对战的玩家来说，假期早上醒来准备大干一场时却发现无论如何也连不上服务器的气愤，即使是补送一款XBLA游戏也无法平复吧。但有“三红”在先，已经经验丰富的微软应该足以应付这些抓住“机会”的玩家。

NO.10 20GB/60GB版PS3停止出货 40GB版使PS3成本缩减一半

SCE于2008年1月10日宣布，于2006年11月11日开始销售的20GB/60GB版PS3的日本市场出货将于2008年1月结束，这两个首发型号将彻底退出市场，日后的竞争主力将是新上市的40GB版PS3。

SCE声明公开后第二天，SCE美国分社也向媒体发表声明称，美国市场的PS3规格今后将以40GB、80GB两个版本为主，且这一方针在近期将不会改变。官方发言人称SCEA方面已经停止了20GB/60GB两个规格主机在美国的生产和出货，目前的主要着眼点是市面上正在贩卖的40GB和80GB版PS3。

伴随着老型号主机的停产和40GB版上市，PS3原本令人生畏的售价和高昂造价也终于得到了进一步的控制，索尼在降低成本增加收益的道路上又迈出了艰难的一步。据美国《商业周刊》报道，40G版PS3由于削减了PS2游戏向下兼容等功能而使得造价大大降低，主机生产成本从发售之初的近800美元一台降到了现在的每台400美元，降幅达到50%多。

即便如此，外界对这台多灾多难的次世代主机发展前景的看法并不乐观，许多分析人士认为，PS3业务要取得真正的突破至少得等到2009年末，而这一结论比SCE社长平井一夫的预期还要晚上许多。



编辑看法

PS3核心部件产能问题已经攻克，取消PS2兼容性成本自然大幅降低。40GB版显然更容易实现收支平衡，起码能让索尼日后不会每每都很骄傲地站出来喊：“俺们卖一台PS3都亏XXX元！”

2007年圣诞前夕，我与风间仁受亚洲游戏展（Asia Game Show）组委会之邀一起前往香港参加这次展会。专访相关内容已经收录到《游戏机实用技术》总195期，还请大家捧场（以上是广告时间）。因为杂志版面所限，不少现场照片难有容身之地，故借《游戏城寨》宝地一处，让这些照片得以重见天日（笑）。

AGS的规模比想像中还要小，但“麻雀虽小，五脏俱全”，尤其是对电视游戏玩家来说，小小的AGS足以令比其规模大不知多少倍的Chinajoy更具吸引力，如果条件允许的话，我倒是建议大家有机会去香港旅游的时候顺便去看看这个展会。两天展会下来，热闹非凡的展会给我留下颇深的印象，展会背后那井然有序的香港行货市场更是令人羡慕，不知道内地的玩家何时才能享受到正规的官方售后服务。

[文字&摄影：多边形]



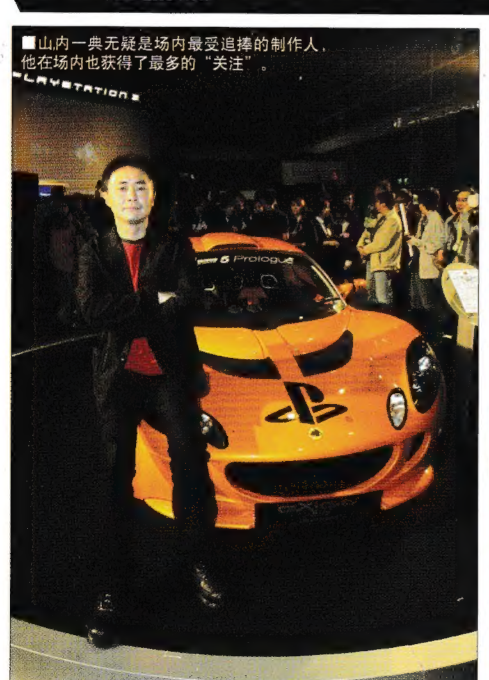
Cosplay篇







活动篇


■山内一典无疑是场内最受追捧的制作人，他在场内也获得了最多的“关注”。



■《FF X III》的影像吸引了最多的驻足观赏，这也是这段影像首次这样公开放映。





美女篇





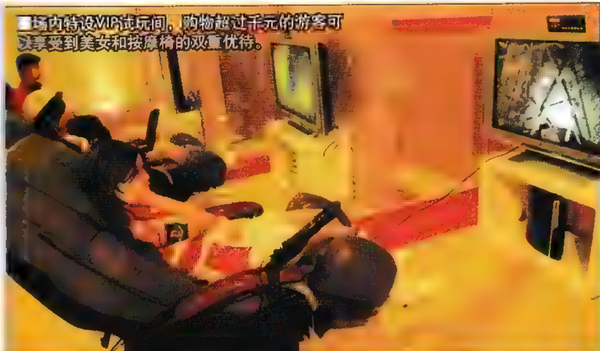




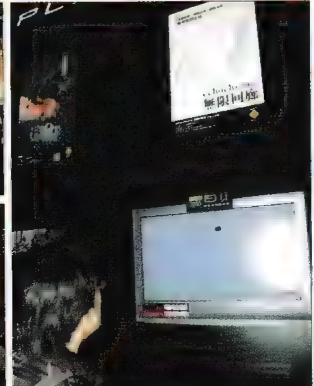




试玩篇


■场内特设VIP试玩间，购物超过千元的游客可以享受到美女和按摩椅的双重优待。





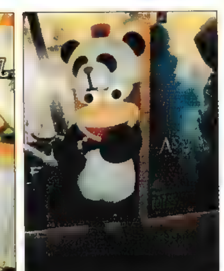




现场篇








■无论什么时候，只要有美女出现，该处立刻成为闪光灯的集中火力点。





宏大战场上演绎情感剧

——《战场的瓦尔基里》制作小组访谈



即将于2008年春天发售的PS3游戏《战场的瓦尔基里》，去年首次公开亮相时，凭借洋溢着梦幻色彩的游戏画面和别具一格的战斗系统而成为了备受玩家们关注的几款PS3大作之一。随着越来越多新情报的陆续公开，我们开始从这款作品中感受到更多以往同类游戏中所没有的新意，也开始对其所讲述的这个发生在空想中的欧洲大陆上的神奇故事产生更多的兴奋与期待。

除了以独特的“帆布动画效果”制作的游戏画面以外，本作中将回合制策略游戏中的战术要素与动作射击游戏中的战斗要素相结合开发而成的全新战斗系统也给玩家们留下了深刻的印象。那么这样一个系统的开发构想最初是怎样形成又是怎样被应用到游戏中去的；本作所描绘的世界观和主题是在怎样的契机下诞生的；开发过程幕后还有哪些不为外界所知的奇闻轶事……对于玩家们迫切希望了解的这些问题，来自世嘉公司《战场的瓦尔基里》开发小组的两位制作人将为我们一一解答。

——首先想请二位作一个简单的自我介绍，让读者们了解你们是站在怎样一个立场开始制作《战场的瓦尔基里》这款游戏的。

西野阳（以下简称西野）　我是担任本作首席制作人，负责游戏开发工作的西野阳。原先在世嘉担任游戏导演时，曾经指导过“《樱大战》系列”2、3、4代的制作，特别是对《樱大战3》的开发记忆犹新。最近正在负责《死神DS》和《哆啦A梦　绿巨人传》等角色系游戏的开发。当然，因为“《樱大战》系列”现在也有新作推出，所以还在担任相关作品的制作人工作。

野中龙太郎（以下简称野中）　我是野中龙太郎，本次的开发项目中担任执行制作人一职并负责统筹全局，但主要还是监督游戏创意和制作方面的工作。另外，我的工作范围还涉及将开发意图传递给小组成员以及相关管理等内容。迄今为止我参与开发过的游戏包括，DC版《樱大战》1、2、3代和“《花组对战Columns》系列”。最近一次担任制作人还是在PS2版《女忍》的开发时。

——如此说来，两位都曾经领导过模拟类和动作类游戏的开发工作呢。

野中　正是这样。

西野　我俩都涉足过不同类型的游戏开发，而且说起当年制作《樱大战3》的时候，也是和现在一样的组合呢（笑）。

——《战场的瓦尔基里》的开发最初是缘于怎样的契机呢？

野中　说起来，这还是在开发现场突然迸发出来的想法呢（笑），当时非常希望能够尝试以描绘人的感情为主题的剧本，于是就产生了在“战争”这样一种极端状态下来刻画情感的想法。虽然当时还没有决定对应的机种，也没有想好游戏具体要采用怎样的内容，但首先确定了要开发一款以情感剧为主题的游戏。

西野　以“《樱大战》系列”作品为代表，我们的团队在游戏开发方面始终都在贯彻重视剧情性的原则。在这款游戏的策划过程中，我们也一直在探索如何能在以往从未涉足过的角度表现前所未有的戏剧性。于是野中就提出了“在战场上”这个想法，当时他还打趣道“战场可是很热血的啊”（笑）！说起战场来，是个很容易升华出感人故事的场所。在不知何时就要面对死亡威胁的非常状况下诞生的友情和爱情，密度也比其他背景中高得多。于是我们就最终商定了以战场为主题的企划。

——《战场的瓦尔基里》这个标题本身又是什么意思呢？

野中　实际上是将表现浓厚战争气息的词汇“战场”，与暗示某种奇幻色彩的外来语“瓦尔基里”相结合而成的标题。故事的背景并非完全真实的第二次世界大战，而是一个充满了大量幻想要素的架空世界，我们把对这样一个世界观的理解融

到了游戏标题中。

西野　说起来这也是个充满未知的标题。给人的感觉大概就是“战场的意思虽然明白，但瓦尔基里又是指什么呢？”

野中　瓦尔基里这个词究竟暗示着什么？这一点是故事的关键所在。究竟是这个词汇原有的意思，还是与游戏世界观相关联的某种意像……

西野　不过关于这一点嘛，我想现在还是给大家留下一个悬念比较好吧（笑）？

——再聊下去就要泄露天机了啊（笑）。那么，本作的世界观是以怎样的形式设定的呢？

野中　基本上是以1930－1940年期间的欧洲大陆为背景设计的。但是，在此基础上又加入了某些接近于中世纪氛围的要素，这就是我们的基本设想。所以说，游戏的实际世界观和背景，与上世纪40年代欧洲大陆的真实状况还是有所区别的。现在大家看到的游戏画面就可以很好的反映这种风格，敌人的外形看起来稍微有些中世纪古典色彩。

西野　同时还使用着步枪。

野中　没错。上世纪30年代的炸药和机械技术，加上富有神秘幻想色彩的中世纪要素，我们相信这样能够营造出一个相当吸引人的游戏世界。

西野　从这个角度来说，我们希望能够在游戏中展现的，是在欧洲大陆上一片洋溢着淳朴乡村风情、飘荡着悠扬牧歌的和平风景中爆发的战争。因此与其说是一场惨烈的近代战争，不如说游戏要表现的，其实是一场发生在充满幻想要素和牧歌风情的架空世界中的战争。

野中　起初大家还讨论过诸如，如果是让战车从“名作剧场”（※注1）那样风格的画面中出现会怎么样等许多类似的想法。

西野　是啊。比如说让战车和羊群在一起在原野上行进之类的（笑）。毕竟在现实世界中，类似这样的画面也是很有可能会出现的。将这样的瞬间捕捉下来，描绘发生在一场空前规模的战争中活生生的人物的故事。所有这些想法也就是后来形成这款游戏世界观设定的雏形。

——本作的游戏画面给人留下了相当深刻的印象啊。我们都知道游戏使用的是一种名为帆布动画（CANVAS）的系统开发而成的，但实际上是怎样创造出如此梦幻的画面呢？

西野　除了开发以描绘剧情和塑造角色为主题的游戏以外，我们的团队自成立之初还有另外一个目标，那就是将2D动画与3DCG完美结合。在《樱大战3》中我们使用了一种名为“新CG电影”（※注2）的技术，能否在此基础之上进一步进化使画面看起来具有手绘的效果，将水彩画风格的画面变成CG并使其活动起来，这是我们一直在研究的课题。

野中　从很久以前开始，在我们的开发小组就一直在着手进行各种映像表现的研究，这些研究的最终成果之一，就是在本作中使用的帆布动画效果。我认为，要把战争作为故事背景来挖掘深层次的主题，如果画面不能首先抓住人的眼球的话，那么玩家就很难对故事本身产生兴趣，更不要说深入了解剧情了。我希望能够将柔情与温暖等最能打动人心的戏剧要素以最直接的外在形式展现出来，而塑造这一理念的重要手法之一，就是手绘风格的水彩画画面。

——这是否也正是由于借助PS3的机能才得以实现的创意呢？

西野　确实如你所说的那样。如果不是PS3的话恐怕很难实现这样的想法吧。

野中　我和西野以前虽然都接手过不少PS2游戏的开发项目，但不得不承认的是，以PS2的机能是很难实现（这种想法）的啊。

——实际进入开发阶段以后，二位对PS3这样一台硬件又有那些感触呢？

西野　开发进程越是深入，PS3作为硬件的性能之强大就越发地显现出来，同时开发中遇到的困难也在不断增加。不论是从哪个方面来说，PS3都可以称的上是一台很了不起的主机呢，我是这么想的（笑）。

野中　（PS3）对我们来说也是初次接触的硬件。如果是PS2的话，使用怎样的手法能获得何种效果，我们在很大程度上已经是心知肚明的，然而正是由于对PS3还不完全了解才必须不断尝试和摸索。这种画面表现手法是我们初次挑战，硬件也是我们首次接触，因此实际的开发过程就像是摸着石头过河一样，总是会伴随着诸如“这样做原来能够产生如此的效果啊”这样的新发现。

——随着开发的进行不断有新发现诞生，这也是一种乐趣啊。

西野　确实也是有快乐的一面的（笑）。伴随着这些而来的，是很多时候你不得不放手一搏，想要制作出优秀的作品，首先也必须付出与之相对应的努力和劳动才行，这一点是永远不会改变的。

野中　帆布动画的应用也是如此。尽管头脑中清楚“这样做能够获得那样的效果”，也能够整理出相应的思路，但实际在PS3上运行的时候，有时还需要额外弥补想象中欠缺的那些部分，还有些时虽然只是进行一些细微的调整，却能够让画面水准得到大幅的提高，许多经验都是在这样的开发过程中陆续被总结出来的，所以从这个意义上来讲，PS3游戏开发本身也正在随着时间的推移而得到不断的进化和完善。

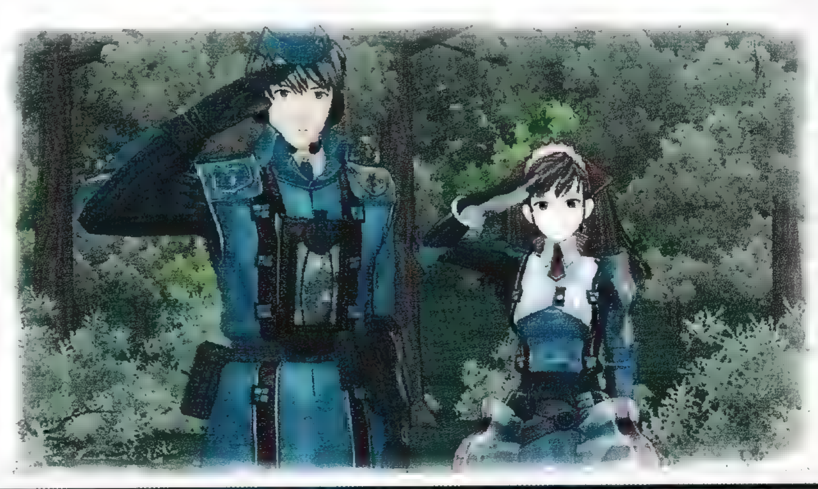
——如您所说的，目前公开的这些游戏画面，到了实际发售时还能得到进一步的提升吗。

野中　正是如此。现在公开的画面和游戏完成度都还没有达到最终的水准。

——接下来想就游戏系统请教二位几个问题。众所周知，《战场的瓦尔基里》搭载了一套名为“BLiTZ”的新系统，那么这一系统又是怎样诞生并被实际应用的呢？

野中　因为我们原本就打算要制作一款以表现剧情为重心的作品，因此自然而然地会考虑希望在游戏中加入一些能够让故事看起来更流畅的模拟游戏要素。但是，如果仅仅是像下将棋那样的游戏方式，那么玩家身临其境参加战斗的感觉就会变得薄弱。于是我们就决定，在游戏过程中加入许多能够强化紧张刺激的临场感的动作要素，比如让玩家在战场上每前进一步都有可能遭遇躲避在阴影中的敌人，或是在蜿蜒曲折的市街中潜伏着敌人的战车等等。

——这样确实使战斗的临场感大大





的前提下夺取胜利的稳重型玩家，而采取哪种方式完全取决于玩家自己的选择。说到要采取怎样的阵型进军的问题，我想应该也会有倾向于拿战车当盾牌步兵紧随其后的作战方式的人吧。总之我希望游戏的系统能够为不同的玩家提供风格迥异的游戏方式。

西野 这样一来，与其说是S·RPG游戏，或许给人的感觉倒更像是一款以回合制为基础的第三人称视点射击游戏（笑）。

野中 由于有回合的限制因此必须将战术考虑进去，而与此同时还要在充满动作要素的环境下行动，BLITZ可以说就是这样一个稍稍有些贪心的系统吧（笑）。

增加了。自己在游戏中操作角色行动的时候，不知不觉地就产生了好象背水一战的感觉。

西野 这款作品，从本质上来说并不同于以往那些操纵大部队与大部队之间展开集团战的游戏，实际上讲述的是一场大规模战争中发生在一个小部队中几个人身边的故事。在战场上实际率领小部队行动可是一件相当不容易的事情，即便是前进一步也会令人心跳加速。通过不断地前进来逐步跨越难关并最终到达目的地，如何开发一个系统把这样的思路尽可能地表现出来就是我们考虑的主要问题。既非单纯地以SLG形式来步步推进完成游戏，也不像FPS那样完全依靠个人身手来实现目标，毕竟在真实的战场上，把敌人全部干掉并取胜是不太现实的（笑）。有没有能够将上述这两种游戏形式的优点相结合并发挥出来的系统呢？就是在本着这个思路的尝试和探索中，这个（BLITZ）系统就诞生了。

——单单是从画面来看的话，或许会以为是S·RPG或是ACT类型的游戏。那么从类型上来判断的话，本作究竟应该被归为哪一种类型呢？

西野 一定要说的话，应该算做是S·RPG类的游戏吧。

野中 是啊，还是应该算作S·RPG比较妥当。要重点描绘剧情和人物的话，游戏操作部分也需要具备相应的特征。如果是完全以动作为主导，依靠操作避开敌人的所有攻击完成任务，从这个角度上来说似乎就变成另外一款游戏了呢（笑）。

西野 如果是那个样子的话，恐怕就会变成只要一个超级英雄就能横扫千军的游戏了吧。果然还是如刚才野中所说过的，如果是一款需要对人物进行着重刻画的游戏，单就这一点来讲，我认为S·RPG的游戏形式还是具备相当大的优势，这在很大程度上是由于所有角色可以一个接一个地行动的原因。“这家伙要让他这样前进”、“虽然想派那个人行动的，但由于是自己喜欢的角色所以还是留在身边吧！”我们希望让玩家在游戏时像这样去细致入微地考虑每个角色的行动方式，所以最后就决定以S·RPG为系统基础了。然而，如果是单纯像普通S·RPG那样的话，游戏要表现的战场这一主题所特有的紧张感就不复存在，所以我们又加入了动作性的要素，形成了现在这样一种更加刺激、临场感更强的游戏系统。

野中 当然了，游戏中还设置了诸如“站在道路正中间遭到敌人袭击，迅速向附近的障碍物移动并飞身跃入掩体躲避子弹”等一系列动作性很强的操作要素。但即便做不出这些动作也没关系，因为这不是一款严格要求操作的动作游戏。大部分情况下，玩家要依靠熟练运用战略战术与战友之间的密切配合，逐步克服难关并打开僵局。我们希望能把与战友们一起出生入死、将性命托付与伙伴奋勇前进的那种精神在游戏中再现出来。

——由于两位都曾经参与过《樱大战3》的开发，最初我还以为《战场的瓦尔基里》也会采用类似于“ARMS系统”（※注3）那种感觉的行动模式，不过在看了实际游戏演示后才发觉，原来游戏的自由度是如此之高。

西野 说到底，作为一款S·RPG类型的游戏来说，还是希望让玩家像真的指挥官那样，在游戏中仔细考虑应该对哪个角色发出怎样的命令。更进一步地讲，本作不仅仅是每回合控制一个角色行动然后终止这么简单，而是能够实现发出命令让角色不断前进侦察敌情，或是让步兵跟随在战车后面缓缓掩护推进等类似的战术效果。由此来看，所谓自由度的体现，也就是我们所追求的让整个部队上下一心共同投入战斗这样一个游戏系统本身。

野中 总结刚才所说的这些，我们觉得根据玩家之间的差异，游戏的实际风格也会产生许多变化。我相信在游戏过程中，既会有那种即便是做出一些牺牲也要不断前进的果敢型玩家，也会有始终把自己队员的生命放在第一位，在绝不牺牲一个人

——刚才还聊到了有关牺牲的话题，那么在实际战斗中，当某个角色的体力被扣减为0的的时候会怎样，是否会直接从战线上强制脱离呢？

野中 在那种情况下，经过一段时间后角色会自动从画面中消失。但是，如果在限制时间结束之前能够派遣救护班前去实施紧急救援的话，就不会有任何问题了。

——这一点还真是与画面所表现的氛围不同，听起来相当残酷呢（笑）。

西野 想要将战争这样一种特殊状态下的紧张感完美表现出来的话，类似这样的要求我觉得还是必需的。

——最后，就请二位制作人向本刊的读者们说两句话吧。

野中 这一次，能够把《战场的瓦尔基里》这样一款经过倾力打造的游戏呈现给广大玩家，我们感到非常高兴。这是一款融合了多种游戏要素的全新作品，作品的重心是刻画人物角色的情感剧，这是我们希望呈现给玩家的主题。我们也希望玩家能够在游戏中充分感受那种战场上特有的炽热友谊和浪漫爱情。感谢大家的支持。

西野 《战场的瓦尔基里》这款作品，我相信从多种意义上来说，对于广大玩家们都将是一款展现次世代魅力的全新游戏。不仅仅是画面，系统方面也是如此，宏大壮观的剧情就如同战场的史诗一般。“为了明天与挚爱之人的重逢而义无返顾踏上征途”，我们希望为大家展现的就是这样一出洋溢着真实感情的情感剧，敬请期待。

※注1：世界名作剧场：由日本动画公司（nippon-animation）制作，将世界文学名著改编成动画的著名系列作品，凭借温馨淳朴的绘画风格和感人至深的剧情备受推崇，该系列到目前为止已经拍摄了20多部，时间横跨30多年，期间出现了《红发安妮》、《罗密欧的蓝天》和《弗兰德斯之犬》等脍炙人口的作品。

※注2：新CG电影：将2D动画效果与3DCG技术相融合制作动画电影的一种手法。

※注3：ARMS系统：《樱大战3》中使用的一种通过消耗行动值来做出包括移动、攻击、防御等指令的回合制战斗系统。



冈本吉起 实话实说

Yoshiki Okamoto

冈本吉起与堀井雄二畅所欲言（后篇）

作为冈本吉起BLOG节目特别嘉宾的堀井雄二，上次为大家谈了选择NDS推出《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》的原因以及游戏开发过程中的一些体会，作为该系列首款登陆掌机平台的正统续作，游戏中加入了大量全新要素，而原有的系统也经历了前所未有的调整……

成功游戏背负的宿命

冈本吉起（以下简称冈本） 说起NDS来，不光是最新续作《勇者斗恶龙Ⅸ》，《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们》也以重制版的形式于去年月22日发售了呢。

堀井雄二（以下简称堀井） 由于四代重制版和九代是一起并行开发的，所以能够充分把握NDS游戏的开发节奏。至于四代，以前已经在PlayStation上移植过一次，而且难易度方面也经历过一次调整。只不过四代当时在FC上推出时，外界的评判却并不乐观。

冈本 不会吧？《勇者斗恶龙Ⅳ》可是名作啊。

堀井 从第一作《勇者斗恶龙》诞生一直到后来的《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结》，可以说基本上是沿着一条路线进化而来的。从可使用角色、登场怪物到可选择职业和道具数量都在逐步增加，剧本长度也在相应延长……说到底，这也只是借助ROM容量的提升而把以前忍痛放弃的创意和想法进一步丰富和完善而已，虽然玩家们普遍对此能够欣然接受，但是当三代以这种路线开发完成之后，到了四代的时候也就不得不尝试另外一种完全不同的风格了。

冈本 您所说的就是四代中全部5章分别采用5位不同的主人公来强化故事性的做法，再加上马车系统和AI挑战等新要素吧。这些可以说是影响了现今RPG游戏标准的极具革新意义的创意啊。

堀井 然而这些新的尝试也产生了一些负面效果。很多玩家抱怨道，“迄今为止的《勇者斗恶龙》都很好玩，为什么还要搞这些新东西呢？而且游戏的自由度也被削弱了许多。”

冈本 不过，如果就这样一直默守陈规下去的话，恐怕也会有许多人不满吧。面对传统和创新这截然相反的两种要求，如何打破僵局继续发展下去，这也是一款成功游戏所背负的宿命吧。

无可奈何进了早稻田？

堀井 结果现在看来，我还是相信在《勇者斗恶龙Ⅳ》上的尝试是正确的，即便是现在玩起来依然觉得很有意思（笑）。

冈本 您终于承认了（笑）！不过说起来，能够像这样陶醉于自己的事业中无法自拔，也算是一种了不起的才能吧。说到这里我突然想问您一个问题，堀井老师以前的志愿是做一名漫画家，最初也是因为想做漫画家助手而来到东京的，但由于不幸被拒之门外而无可奈何地进了早稻田大学，加入了那里的漫画研究会。但不管怎么说，因为无可奈何而进了早稻田，这未免也有些太离谱了吧！

堀井 当然是有着充分的理由啦。因为志愿是作漫画家，所以想要进入文学系学习，但当时由于光顾着画漫画而忽略了考前复习，结果历史就不幸挂掉了，毕竟这是一个需要长期积累的科目嘛。最后不得已，只能从那些既考数学又有文学系的大学里挑，于是就选择了早稻田大学。

冈本 原来如此，传说中“擅长理科的文科生”，这种珍稀角色打您那个时候就已经有了啊。

堀井 话是这么说，不过在大学里成天就只跟漫画、写作和麻将打交道，所以用了6年时间才熬到毕业啊（笑）。

只专注于自己的目标

冈本 堀井老师看来是个相当专注的人啊。是不是向来眼睛里只看到自己的目标呢（笑）？

堀井 我曾经痴迷于制作木制帆船模型的时候，能花费200多个小时的时间在木材的塑型粘和上，然而当船体全部完成以后，却由于嫌制作船帆太麻烦而中途放弃了。



堀井雄二

冈本 对于目标的专注能够达到您这种爱憎分明的程度，反而让人觉得相当不容易呢（笑）。

堀井 说起关于专注的例子，记得小学时有一次暑假课外作业，我自己制作了一个还算精巧的智慧球台（※注1）。经过反复试验后，最终完成了一个当弹珠被射入台面上的小洞里就会有5个弹珠自动弹出来的机关。

冈本 小学的时候？您实在是太厉害了！

堀井 我老家是做铁匠的，各种工具一应俱全所以做起来非常方便。但由于在课外作业上投入的精力太多，所以其他的暑假作业几乎一点都没做。最后到了9月快开学的时候，只得急急忙忙借来朋友的作业开抄。

冈本 您确实是够厉害的（笑）。像这样不走寻常道路而将大部分精力集中在对创意的追求上，应该也是与您现在的工作方式有着紧密联系的吧。不过话说回来，要是现在的小学生们都把“堀井雄二也不完成作业”当作偷懒的借口挂在嘴边的话，那可就麻烦了啊。

堀井 轻松并不一定就意味着快乐，这其实是一件很难平衡的事情。还记得当年我玩《巫术》的时候，因为嫌一点点升级太麻烦就开始研究游戏程序，最后干脆把角色的数据全部替换了一遍，游戏本身也随之变得无聊起来。但为了改造游戏数据而进行探索的过程却带来了许多快乐。

冈本 想要真正体验成功的快乐，就要通过自己的努力钻研来开拓道路，这也就是快乐的真谛吧（笑）。

节目花絮

冈本 这次，我把从世嘉公司的名越稔洋（《如龙》系列制作人）先生那里得到的Christian Roth牌太阳眼镜送给您作为礼物。

堀井 非常感谢！（戴上）如何？是不是很合适啊？

冈本 与其说合适，倒不如说是可疑吧（笑）！

堀井 跟我想的一样（笑）。作为回送的礼物，我带来了史莱姆的大坐垫。

冈本 哇，可真够大的！史莱姆原本是这么大个的怪物来着吗？其实这是王冠脱落之后的史莱姆之王吧？

堀井 你只猜对了一半，原本确实是史莱姆之王来着，不过为了这次的节目我特意取掉了王冠并对脸部进行了修饰，所以说这是个相当珍贵的改造版史莱姆哦。

冈本 真的是这样吗？

堀井 那还用说吗，当然是骗你的啦（笑）！

※注1：智慧球（SmartBall）：从美国流入日本的一种类似弹珠球的游戏，游戏时投入100元硬币获得一定数量的钢珠，然后瞄准得分口发射，游戏规则、弹珠台的外型都与柏青哥相似



TV GAME大赏

2007年度最佳游戏中国媒体评选+玩家评选

从今年开始，我们将每年举办一届年度游戏大评选——“TV GAME大赏”。这一由国内多家顶尖游戏媒体携手打造的全新品牌的出现标志着一项具备权威性、公信度和影响力的国内首个TV GAME颁奖盛典正式诞生！

“TV GAME大赏”由“媒体评选”和“玩家评选”两大部分组成。“媒体评选”是由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》及levelup.cn国内四大游戏媒体共同进行评选，从专业游戏编辑的视点对当年推出的游戏作品作以总结；“玩家评选”则是通过各平面媒体所收到的读者投票以及游戏网站levelup.cn的网友投票综合评选出年度中国玩家心目中的最佳游戏作品。

下面大家即将看到的是“2007 TV GAME大赏”的“媒体评选”和“玩家评选”两部分评选的最终结果，参与本次活动的幸运读者获奖名单请在levelup.cn网站中查询。网址：http://www.levelup.cn/tvg2007awd

参与媒体：游戏机实用技术 掌机王SP 游戏城寨



2007年度最佳游戏

中国玩家评选结果

X360

排名	游戏名称	获得票数
NO.1	光环3	37797
NO.2	使命召唤4 现代战争	34746
NO.3	蓝龙中文版	23761

玩家之声

[illegible]翔　《使命召唤4》年度最佳游戏，没有之一！

王　毅　《蓝龙》作为X360上革命性意义的RPG大作，无论是人设、剧情流程、节奏把握，都给我留下了很深的印象！

宋旭亮　《光环3》神作，过多的美言没有用处，虽然在画面上可能并没有达到玩家心中的那个高度，但就整体来看是非常不错的，而且相信这不是系列的最后一部，希望下一部早点到来。

陈昱哲　《光环3》已经不属于游戏的范畴了，它是一种文化。

PS3

排名	游戏名称	获得票数
NO.1	真・三国无双5	32188
NO.2	使命召唤4 现代战争	31665
NO.3	GT 赛车5 序章版	31587

玩家之声

黄　辉　次世代的《无双》，带走的是过去的稚嫩，留下的是次世代的成长。

杨　航　《使命召唤4》无与伦比的临场效果，真实到无可挑剔的渲染场景，电影般的表现手法，这才是真正的次世代游戏！

许　源　《GT赛车5 序章版》 让游戏向真实又迈进了一大步，加上方向盘的的话那就是另一种新概念的驾驶体验。

李　斌　《真・三国无双5》系统革命性变革带来了对玩家的新挑战与新认识。

刘　迪　我只想对《使命召唤4》说："是你让我第一次没有玩游戏的感觉，也是你第一次带我真正上了战场！"

PS2

排名	游戏名称	获得票数
NO.1	战神II	52828
NO.2	最终幻想XII 国际版	22998
NO.3	世界足球 胜利十一人2008	19519

玩家之声

汪　洋　只有《战神II》好好的玩过2回，我只有PS2啊，奎托斯同学可以说是把冷兵器和神话时代的暴力美学发挥到极至啊，为了《战神III》，怎么以后也要攒台PS3出来。

石宏伟　最喜欢的肯定是《最终幻想XII 国际版》，系统做的太好了，剧情也没得说！

杨卫洲　我爱《WE》，可是《WE 2008》还有很多遗憾，期待下一作有质的突破！

贺同一　借了学长的电视机，在近20个男生的观看下摸索通关《战神II》，感觉真的很好。

PSP

排名	游戏名称	获得票数
NO.1	怪物猎人 携带版 2nd	47816
NO.2	危机之源 最终幻想VII	46014
NO.3	寂静岭 起源	24693

玩家之声

蔡健伟　本人最喜欢的游戏是《怪物猎人 携带版 2nd》，因为可以享受与朋友一起屠龙的爽快感！

高　元　能玩到《寂静岭》的最新作(虽然是在PSP上)，我已经感到很满足了！期待系列第5作的早日到来！

韦　杰　最喜欢的游戏当然是《危机之源 最终幻想VII》了，多少年的等待和盼望，出色的系统和剧情，太优秀了。

肖　麟　《危机之源 最终幻想VII》10年后再一次的感动。

郑　磊　《危机之源 最终幻想VII》无论是游戏的画面、系统以及剧情都让人感动不已，让我回想起很多过去在PS店里打《最终幻想VII》的日子。



Wii

排名	游戏名称	获得票数
NO.1	超级马里奥银河	33406
NO.2	生化危机 安布雷拉历代记	27286
NO.3	生化危机4 Wii版	25990

玩家之声

刘明明　《超级马里奥银河》次世代最佳ACT。原始回归，游戏真谛。

曾　翔　《生化危机4》无法用语言来形容的第一神作。

羿　阳　《生化危机 安布雷拉历代记》让我动了买Wii的念头！即能满足我怀旧的心情，也能让人感受新鲜冒险的乐趣。

赵彦棋　《生化危机4 Wii版》经典系列的革命之作，素质超高，无论是否是系列的拥护者都不应该错过！



NDS

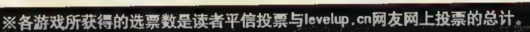
排名	游戏名称	获得票数
NO.1	塞尔达传说 幻影沙漏	29901
NO.2	逆转裁判4	23746
NO.3	押忍！奋斗！应援团2	23643

玩家之声

李　迪　伟大的塞尔达，永远不会归于平庸。

何宇轩　《押忍！奋斗！应援团2》！热血，激动，感动同在的游戏。这已经足够了。

朱　斌　《塞尔达传说 幻影沙漏》将NDS机能发挥得淋漓尽致，游戏素质也一如既往的高水准。不要因为其相对低劣的画面和略带弱智的人物造型就将这游戏抛在一边，其精心设计的谜题，丰富的收藏要素，合理的剧情详略安排，让人一玩就深陷其中，绝对对得起塞尔达这个金字招牌。


※各游戏所获得的选票数是读者平信投票与levelup.cn网友网上投票的总计。



NO.1 使命召唤4 现代战争



任何接触过这游戏的玩家——哪怕仅仅是被她的画面或音效小小地电了一下——都不会否认，这是视频游戏诞生迄今为止最棒的军事战争游戏，同时也是第一人称射击游戏在目前的硬件机能及游戏开发技术下所能攀到的最高峰。在年末商战前方才来到我们面前的她，就像是一位姗姗来迟却又雍容华贵的舞会皇后，足以令之前几欲与其一较高下的竞争者们全部黯然失色。

作为一款高度仿真的军事游戏，她的魅力并不仅在以假乱真的画面和气势磅礴的音效上，那只是为她锦上添花。请留意这款游戏为你在不经意间渲染出的一切：电影般的镜头切换与叙事技巧，玩家与NPC之间的多层次互动交流，将虚拟快感与真实气氛完美交融的设计理念……而丰富的网络多人联机模式则更是将之前游戏带给你的所有美妙感觉统统翻了一倍！没错，这不是在夸大其辞，而是保守估计。

如果你还在犹豫是否该入手次世代主机，那么《使命召唤4》将是你说服自己——或是让朋友们强迫“说服”你的好理由；如果你已经拥有次世代主机，那么漠视这款游戏则简直就是在暴殄天物。

NO.2 战神II

这是一部伟大的作品，一位当之无愧的霸者之王——在2005年前作惜败于《生化危机4》后，今年的《战神Ⅱ》又不得不向《使命召唤4》俯首称臣。但从来没有人敢质疑过这款“神作”的高素质与艺术地位，她带给我们的不仅是好莱坞大片般的声画效果和无与伦比的战斗激情，更塑造了一个桀骜不羁的“反英雄”主角形象。在这个浮躁的年代里，玩家们需要这样一位狂野的代言人来释放芸芸众生那被世俗禁锢已久的心灵。



NO.3 怪物猎人 携带版 2nd



在最新潮的时尚掌机上体验最原始的狩猎乐趣，这就是《怪物猎人 携带版 2nd》带给玩家们的新奇感受。在这个广袤无垠的怪物世界里，你并不是一个人在战斗，PSP简便快捷的无线联网通讯功能将无数猎人同好们召集到了一起，你会发现“携带版”这三个字用得真是无比贴切——巴士上、地铁里、用餐前……无论何时何地，你和你身边的同伴们都会像斯巴达勇士一样瞬间进入战斗状态，“独乐乐不如众乐乐”的概念在此刻被体现得淋漓尽致。

NO.4 光环3

如同所有经典的三部曲作品一样，《光环3》也终于在7年后的今天拉下了厚重的帷幕，掌声雷动依旧。用“身心被彻底震撼”来形容游玩时的心情可能有点俗，但我们实在找不出更恰当的字眼来形容当遮掩住半个天空的星际母舰从士官长头上缓缓掠过时自己的心境，在那个瞬间，仿佛就连射进房间里的阳光也随同游戏里的战争气氛而变得如此森然，如此深邃。



NO.5 超级马里奥银河 Wii



这位大胡子水管工无疑是游戏界的票房神话，本作的销量与口碑再次印证了这一点。借助于Wii那独特的体感操作方式，游戏的玩法再次得到了脱胎换骨般的革新——这并不仅是针对操作说的，而是整个游戏中所有巧妙设置的真实写照，你将第一次在游戏中真正体验到“重力”的感受——这种感觉足以与你在20年前第一次拿起FC手柄时的心情相媲美。

NO.7 塞尔达传说 幻影沙漏 NDS

《塞尔达传说》——以这个名字命名的游戏从来都没有让人失望，作为今年惟一一款系列正统续作，它成功完成了自己的使命。游戏的谜题设置与操作方式都在系列的基础上做出了很大的突破，以NDS的机能居然能够将《风之杖》的画面风格复制得如此完美，也不得不赞叹下任天堂对自己主机的了解程度。如果你的NDS在2007年没有运行过这款游戏，那可真是件遗憾的事情。



NO.9 最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 NDS

本作的游戏画面足以成为NDS玩家们拿来向PSP叫板的资本，这无疑是最直观的特点。其次便是那深邃的游戏系统，复杂但不繁琐，对于喜欢“走格子”的玩家而言，一旦彻底融入，你就别想和这游戏分开了——海量的任务数量、特色迥异的角色职业、利弊各具的法律系统以及新加入的土地拍卖都将“谋杀”掉你的大量时间，届时也许只有断电才会让你暂时同她离别开一小会儿。



NO.6 危机之源 最终幻想VII PSP

再也没有什么礼物比她更适合用来献给《最终幻想Ⅶ》作十周年纪念礼物了，游戏中讲述了许多角色们所不为人知的前传故事，对于FANS而言其剧本甚至比游戏本身更弥足珍贵，而那几十分钟的CG动画（含召唤兽演出）更是精彩得让人几乎不忍心错过一帧的瞬间，当所有的这一切建立在严谨而完整的战斗系统之上时——告诉我，对于一款《最终幻想》，你还奢求些别的什么吗？



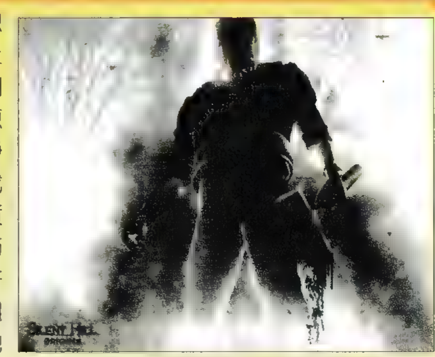
NO.8 信赖铃音 肖邦之梦 X360

大概从来没有人想过一个以音乐为主题的角色扮演游戏会取得如此成功，游戏的整体风格清新似水，从画面到音乐都仿佛蒙上了一层精灵之纱，每个玩过游戏的人都会对如此美妙悦耳的意境发出由衷的赞叹。如果您恰好还是一位音乐爱好者，那么游戏前请务必要三思而后行，因为我敢打赌，你的自制力绝对抵不过她的诱惑。



NO.10 寂静岭 起源 PSP

很难想像在掌机上居然能玩到如此原汁原味的《寂静岭》，游戏的画面素质几乎已经与PS2版看齐（制作小组再次聪明地利用噪点掩盖了硬件机能上的不足），而系统设定上则几乎是历代作品的大集合，你几乎可以从中找到任何一部过往作品里的魅力元素，这对于系列玩家而言无疑是具有致命诱惑力的。当然，如果你还没接触过这个系列，现在也正是个绝好的机会。





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

2008年第一期特别企划，也是春节前最后一期特别企划。搞这样一个话题主要是因为眼下马上就要春节了，学生读者们也马上就要放寒假了，游戏迷们利用放假会花费大多数的时间干什么呢？白夜上学时反正一赶上放假就是没日没夜地打游戏，那真是平常积攒下来的对游戏的怨念全在假期来临时爆发了，相信不少学生朋友们现在也是这般计划的。但是以白夜这么多年过来的经验来讲，真这样执行疯狂打机计划的话通常在假期即将结束时就会遭到"报应"，比如剩下最后几天要辛苦赶工还空空如也的寒假作业，亦或因为打游戏花费了大量时间而基本上没有做其他什么事情之类。所以，我们搞了这期"游戏·戒"的专题，也就是谈谈游戏的防沉迷话题。

2007年国家新闻出版总署已经出台了《网络游戏防沉迷系统》，在目前国内市场最火热的网络游戏领域实行了游戏时间方面的管制，准确地说是"连续游戏时间"。说起"连续游戏时间"，虽然电视游戏领域情况要比网络游戏相对好些，但是玩家连续长时间游戏的状况还是非常常见的，就拿白夜自己来说，上学时就经常和朋友一起战《胜利十一人》，一般周末一战就是一天，不见到星星月亮不算完；又或者某个自己非常期待的游戏发售后，第一时间拿回盘来关上房门有如闭关，直到通关才头昏眼花地开门出来找食吃，以致于母亲大人每次看见我这样都要说上一句："哎哟，还知道饿啊，我以为你光打游戏就打饱了呢！"

呵呵，相信有过白夜一般经历的玩家应该不在少数，通宵熬夜对于游戏迷来说应该都是家常便饭吧？确实，游戏对于我们来说吸引力实在太大，很容易一拿起来就放不下，这被称为"第九艺术"的东西实在魅力不可抵挡。但是游戏在国内处于比较尴尬的一个境地，甚至被看作是一个十分"危险"的东西；无数因为游戏引起的反面事件让许多家长谈游戏色变，因此这个"防沉迷系统"才不得不出台来管制玩游戏的人。

虽然目前防沉迷系统仅仅是针对网络游戏领域而设立，但是这大抵是因为国内目前并没有正规的电视游戏产业，所以作为电视游戏玩家目前还不受管制。不过电视游戏在国内出现可要比网络游戏早上很多年，游戏"电子海洛因"的称谓也是网络游戏出现多年前因电视游戏而诞生的，所以白夜以为，这防沉迷系统虽然还没有在电视游戏领域强制执行，但也是给我们敲响了警钟的，所以我们下面就一起谈谈这与我们息息相关的话题——游戏与防沉迷。

防沉迷系统

大家可以看到，白夜在开篇就先摆出了国家规定如今游戏相关出版物所必须刊载的“健康游戏忠告”，这个就如同香烟包装上必须印有“吸烟有害健康”或酒类包装上必须带“过度饮酒有害健康”字样一样，起的是一个警示的作用。其中“适度游戏益脑，沉迷游戏伤身”这一句就已经用到了“沉迷”一词。说到此处，白夜先给大家简单介绍一下新闻出版总署出台的《网络游戏防沉迷系统》，想必还有许多玩家并不太清楚这其中的细节。

《网络游戏防沉迷系统》的核心内容是：未成年人累计3小时以内的游戏时间为“健康”游戏时间，超过3小时后的2小时游戏时间为“疲劳”时间，在此时间段，玩家获得的游戏收益将减半。如累计游戏时间超过5小时即为“不健康”游戏时间，玩家的收益降为0，以此迫使未成年人下线休息、学习。

其中将“健康”游戏时间定为3小时的依据是：根据青少年的身心发育状况、网络游戏的基本特点，以及对未成年人的调查分析，累计3小时以内的在线游戏时间既无损于未成年人的身心健康，又能使他们适当享受到游戏的乐趣。如下一盘围棋的时间一般也需2至3小时。而《网络游戏防沉迷系统开发标准》中的“游戏收益”定义为：“游戏收益=游戏中与游戏角色成长升级相关的所有数据（包括但不限于经验值、荣誉值、声望值、称号等）的提升加获得的包括道具、装备、虚拟货币等在内的虚拟财产。”

收益为50%，指游戏中与游戏角色成长升级相关的所有数据和获得的包括道具、装备、虚拟货币等在内的虚拟财产均减半；收益为0，指无法获得游戏中与游戏角色成长升级相关的所有数据和包括道具、装备、虚拟货币等在内的虚拟财产。

而由于上下线的行为比较复杂，会出现多种情况，因此网络游戏防沉迷系统的限时与提示的实现方法如下：

玩家上线后，其在线时间将累计计算，称为“累计在线时间”。玩家下线后，其不在线时间也将累计计算，称为“累计下线时间”。玩家累计在线时间3小时以内的，游戏收益正常。累计在线时间满1小时时，提醒一次：“您累计在线时间已满1小时。”至累计在线时间满3小时，提醒：“您累计在线时间已满3小时，请您下线休息，做适当身体活动。”而如果累计在线时间超过3小时进入第4－5个小时，在开始进入时，网络游戏防沉迷系统会在画面显著位置做出警示：“您已经进入疲劳游戏时间，您的游戏收益将降为正常值的50%，为了您的健康，请尽快下线休息，做适当身体活动，合理安排学习生活。”此后，每30分钟警示一次。如果累计在线时间超过5小时进入第6个小时，在开始进入游戏时会做出警示：“您已进入不健康游戏时间，为了您的健康，请您立即下线休息。如不下线，您的身体将受到损害，您的收益已降为零，直到您的累计下线时间满5小时后，才能恢复正常”。此后，每15分钟警示一次。而如果玩家的累计下线时间已满5小时，则累计在线时间清零，如再上线则重新累计在线时间。

基本内容就是如此，说明白一点就是将玩家的连续游戏时间限制在了5个小时，一次连续游戏时间超过5个小时，那就可以认定你沉迷了，系统就要防止你继续沉迷下去，强制你退出游戏。



这不禁让我想起21世纪中国互联网最大奇迹QQ前些年做的一个变化——将升级需要的“累计在线时间”改为了“累计活跃天数”，目的就是为了防止用户不择手段以达到快速升级的目的，确实我记得当时网上流传了无数QQ的外挂供人下载，而更是出现了一帮“代挂者”，唉，最后搞到人家QQ都要防沉迷了。



为伊消得人憔悴 搓烂手指终不悔

介绍完防沉迷系统，看官们不如随我一起先来看看玩家们都是如何沉迷的。

这段的小标题是本人多年以前在某本杂志上看到的一张照片的名字，照片里是一双手，手指上裂痕无数并帖满了“创可帖”，这个照片讲述的故事是一个格斗游戏疯狂爱好者，为了修炼出举世无双的技术而导致手指都搓烂掉了，但依旧无怨无悔。白夜当时在对其深感佩服的同时一直不解一个问题——他为什么不用摇杆呢？呃，不是，应该是“他为何如此执着呢”？但如今在大多数人看来，这名玩家肯定不会被冠以“执着”的头衔，而必然会被划分到

"沉迷游戏"的行列。

这类沉迷还只是停留在搓烂手指的程度，而且终究是少数，所以当时并没有防沉迷系统出台管制，让我们再来看看处于防沉迷系统主要"猎杀"范围内的网络游戏沉迷状况吧。白夜先说说身边比较普遍的状况，本人大学时身边有几个打《魔兽世界》的同学，曾经三天三夜连续作战没有出屋，就连饭都是让其他人给带买的，白夜当时得知此事后立刻跑到他们的作战室点上三根香烟按顺序膜拜，但后来在与其他人交流的过程中得知这些原来只是小场面而已。其实在国内有相当一部分电视游戏玩家都或多或少接触过一些网络游戏，或者身边有一些打网游的玩家，这种场面应该已经是见怪不怪了。但下面的一些就有些触目惊心了。

在百度的搜索栏里打上"因沉迷游戏"几个字，在搜索结果中随便挑几条：

香港一16岁少年因沉迷网络游戏自杀身亡、46岁的驾校老板因沉迷网络游戏而休克、因沉迷网络游戏，投递员隐匿邮件被判刑、初中生沉迷网络游戏，因父亲阻拦从四楼跳下、上海81名大学生因沉迷于网络游戏被集体劝退……

此外搜索结果旁显示"百度一下，找到相关网页约59,100篇，用时0.022秒"，可以看出这种在我们看来非常离奇的事件发生的频率还是相当高的，其中有因为沉迷游戏而导致游戏现实混淆不清的、也有因过度游戏而致使身体健康状况发生问题的、甚至有因为沉迷游戏失去生命葬送自己前程的……如此看来，防沉迷系统还是相当有必要存在的。

说起沉迷，我们从来都很难理解那些近乎疯狂的追逐者，就如白夜不理解"超女"、"好男儿"那些已经类似非常可怕的帮派组织一样的粉丝团一般。自古有成语形容沉迷乃"玩物丧志"，如今却已经尴尬到只是用来形容玩游戏的地步了。姚家大个子好玩篮球，整天没日没夜地玩，最后玩到世界最高水平的NBA联盟成了国家的骄傲；郭家少爷好玩文字，于是终日不停地写字，现在写出来的字印出来几十万本几十万本的往外卖，既丰富了人民的精神物质生活又给自己换来了大把银子；李家少爷好打游戏，不分昼夜废寝忘食地打，结果大学没考上工作找不到被人当了反面教材。同样是沉迷，差距咋就那么大嗫？

其实换种说法，沉迷就是爱好，很深非常深的爱好而已，你非常喜欢做这件事，这件事对于你来说是占绝对主导地位的，但往往放到游戏上就变成了沉迷这个贬义词。而防沉迷就是，一个不理解你为什么如此疯狂的人站出来和你说，这件你非常非常喜欢做的事你不能再做了。

到底沉迷是游戏的错还是玩游戏的人的错？游戏被称作艺术，可以给人们的生活带来许多精彩许多乐趣，这本没什么错，但沉迷游戏的人要不是因为有游戏吸引他们，他们也不至于玩物丧志。这就跟辩证法一样是个很难说清楚的问题，白夜个人认为"人的因素"可能更重要一些，如果我们玩家都拥有很强的自制力，合理地安排游戏时间，思维清晰，不会混淆现实与虚拟，也不至于一个个七尺男儿要沦落到被一个系统来限制游戏时间。

身为游戏迷，我们热爱游戏，但"为伊消得人憔悴，搓烂手指终不悔"的境界一般人是很难达到，奉劝大家还是量力而行，何况"伊"还是虚拟的，只是一堆数据而已。

两个世界的生活

文：尼亚

几年前就有"防沉迷系统"将要出现一说，没记错的话当时正是《魔兽世界》如日冲天一般扫平其他对手的初期。作为尼亚至今为止玩的第一款也是最后一款MMORPG，在《魔兽世界》的世界中我确实得到了很多从其他类型游戏上得不到的东西。玩了十几年单机游戏的自己，在第一次将自己融入游戏中虚拟世界的熙攘人群中时，亡灵典型的消瘦身材上的麻布破衫和露出关节的手指握着的檀木法杖让我精神抖擞，异常兴奋。

每天都很快乐，和朋友组队、聊天、做任务是日常的生活。除了身边一起游戏的同学外，在游戏中还认识了无数的"朋友"，他们在游戏中的各个工会中有自己的身份和地位，金币、素材、下副本打出的装备，大家心平气和地分配，靠掷骰子的运气拾取。上线时相互问候，下线时相互告别，级别相近的不管多远都会飞过去一起在野外乱跑。那时候没有满级（注1），没有超过五个人的副本（注2），不在乎火抗冰抗自然抗的数值，没有蓝色的稀有装备，更没有紫色的史诗装备，没有DKP（注3），没有荣誉点数（注4），没有马，更没有精英马。



公测的山口山是一个比较秀的山，但大家在山上闲逛着看花摘草；杀十五个在海边污染环境的怪鱼；消灭破坏农田的二十个坏稻草人；每个人都帮村里的大妈找回一个她丢失的箱子；每个人都帮邻村的小妹妹收拾一次欺负她的怪叔叔；和联盟的小号们固执的大战100回合之后面对面坐看着对方的奇怪表情和动作（当时是没有"荣誉系统"的）

平和的，很开心。记得后来大家都满级了之后回忆以前“成长”时期的点滴乐趣，都是这样开头的：“小时候，我们一起……”

我们似乎是长大了。

很多朋友有了价值100个金币的马，有了价值1000个金币的精英马，有了几百几千的荣誉击杀点数，当了工会的头目，成了几团几团的团长，带领一批人上班一样按时出入40人副本，截图记录DKP点数，在麦克的公共频道里指挥几十个由玩家控制的角色围攻巨大的BOSS，杀死它，得到超强的装备，按DKP分配给团员，得到者开心的笑，没有得到者或沉默或用简短的句子发表无奈的叹息或虚假的恭维。

满级后，每个人都有固定的作息：周一A副本需5小时才可以完成，晚上7点集合；周二B副本需4小时，晚上7点半集合；周三C副本需3小时，晚上8点集合，以此类推一个星期的流程（山口山中的强大副本一般一个星期只可以打一次……具体原因不赘述，大家只要知道这个规则就好）。每天，工会的团队成员按点上班，轮流值班，上岗者有工作量，无故旷工者扣除DKP，重者开除团籍，轻者降低团队铭牌号以示处罚（比如从1团降到2团。每个团分别打副本，数字越小的团建立得越早，进度越靠前，装备越强）。需要一步步紧跟，落下一步就步步拖后。于是很多人有了两个职业，两种生活，出门见得到阳光的真实生活和电脑前只能见到头上顶着名字的“朋友”的生活。

于是山口山成了最大的泡菜，需要消耗无数的时间，花费无限的精力……

以上的“规律作息”尼亚我无从体验，看上去说的自成系统，前后分明，其实早在最初公测的几个月结束后又小玩一阵升到满级之后便将游戏ID送予他人。在那个世界中的“我”，不知道是否现在还在工作着？而这些工作作息时间、工作量计算以及奖金分配制度多是从朋友们平时聊天的话语中得知的，所以如有疏漏之处请多包涵。但在山口山日趋繁盛的大山里按点上班的现象确实存在，而且工作时间在成倍增长。

当时一起玩的朋友们很多还有联系，在QQ上偶然遇到，有的会对我说已经不再玩了，或者以欣喜的口气诉说自己已经在山口山那大山上爬到了什么地位……后者这些朋友，他们的QQ在线时间最长，有时候因为长时间无瑕顾及也已经自动转换成离开状态，自动回复：“工作中，请勿打扰。如果有急事请留言，稍后我会联系你。”



现在离我们“还小的时候”已经有三年时间，我早已经毕业，并从事游戏相关的工作，当时一起游戏的朋友，有的因为“工作”得太刻苦，所以还在学校上大五、大六；有的找份安稳工作，白天上八小时班，晚上上八小时班；有的只是在“十字路口（山口山中的一个著名场景）”前的山地上策马奔腾，看看赭石色的秃山和身边无视高等级玩家径自散布的鸵鸟或幼狮，然后站在高处远眺天空。

天空无边，却也近在眼前。

有人能从沉迷中走出来，有人痴迷于“沉迷”。我身边的，还好都是成年人，他们可以对自己的生活负责。看到很多朋友继续沉迷于网络游戏的世界，我也无法辩明其对错。每个人的生活，自己选择，那些虚拟世界中的乐趣，也许来的比“残酷”而且日趋激烈的现实轻松容易。“5小时”系统出现之后，很多抓紧时间下完副本后忙着去参加中考高考的孩子们也许会将更多的精力“无奈”地用到摄取知识上……

我们都沉迷过，不管是网游还是电视游戏，甚至电影、音乐等，为了喜欢的东西一意孤行，必定要放弃其他一些事情。可为什么电影不需要防沉迷，音乐不需要防沉迷？而被称为第九艺术的游戏却需要法律规定一个框架套在头上。很小的时候，妈妈规定一天最多吃两个雪糕，而且不能连续吃；晚上9点必须睡觉；一周的零花钱是10元；放学必须5点半回家；吃饭的时候不能不吃胡萝卜；只有周末才可以玩游戏机，一次不超过2小时……后来我们长大了，零花钱按月算了；从走读变成住校，只有周末才回家；吃饭的时候也许还是不吃胡萝卜；玩游戏的时间延长到了5小时……是我们在生活的闲暇时光以游戏放松自己的神经？还是游戏牵扯了我们的生活让我们寸步难行？

[注1]满级：公测最高45级，正式运营之后开放到60级，最新资料片等级上限达到70级。鉴于提供超强装备的众多副本需要满级才可以进入，而高级副本需要低级副本中的装备才可以顺利完成，环环相套，所以很多人说：“满级之后，游戏才刚刚开始。”

[注2]副本：俗称“私房”。你和你的朋友们可以在副本这个独有的私人地下城中进行体验、探索、冒险或完成任务。这样可以解决许多MMORPG都会遇上的诸如蹲点、盗猎、垄断BOSS装备等等问题。在副本中的怪物更强大，玩家需要组队才能完成副本。

[注3]DKP：Dragon Kill Point，被引申为工会活动分数，是工会分配装备的依据。

[注4]荣誉点数：《魔兽世界》的玩家阵营被分为两种势力——联盟和部落。而一个玩家的阵营从最初进入游戏便已定下，不得改变。敌对势力玩家的话在自己屏幕上显示为乱码，无法交流，击杀之增加荣誉点数，达到一定荣誉等级得到游戏中的各种便利条件。

闲聊防沉迷

文：Hikaru

作为一个年近三十的老男人，我先说说自己的情况，然后再说说我对防沉迷系统的意见。

我真的非常希望自己现在能沉迷于一款游戏，不说别的，那样起码会省掉我在UMPC、DSLR等等方面的许多开销。我最早是觉得FC太好玩了，任天堂就是如同神一般的存在，有一台FC简直幸福死了；后来世嘉出来，我觉得世嘉也不错，也挺好的，也是神，有一台MD实在很帅；再后来索尼加入，我觉得索尼也不错，索尼多好啊，为什么不是神呢，要是能拥有一台索尼的光盘游戏机，那以后晚上还怎么能熄灭兴奋安稳入睡；再后来世嘉说我不行了，不玩了，微软说没事那我来玩，我觉得微软也挺好的，微软多神啊，要不是Xbox长得太难看我也想买！再后来，我发现，它们其实都不是神，游戏以外，还有的是广阔的天地呢。读到这里你笑了吧，我知道，你觉得我在游戏杂志上说这种话太装孙子了，但也许明天，兄弟，你自己也会发现这个道理：世界太大了，比我们有本事又比我们刻苦的人太多了，数不尽的东西要去学习，大把的事情要去做，才能让爱你的人和你爱的人因为你的存在而受益——或者起码吧，不拖他们的后腿——而玩以上这些神们生产的游戏机，只是娱乐，娱乐是奢侈的，还有很多其他的娱乐呢，你接触得越多就越会发现，它们并不能帮助你生活得更好。

可能你现在觉得买台PS3就够了，X360不三红就满足了，我以前也是这样的。那时候，我身边的朋友、同事，他们研究投资理财、分析证券和寻找商机、贷款买房、学习必要的知识和技能准备自己创业——在他们做出如此英明的决定的时候，我还在为林克少吃了一格心而耿耿于怀，夜不能寐。说老实话，对我所爱的游戏有点不敬，但我必须说，我非常的后悔，我后悔过去浪费在游戏上的太多无谓的时间。我愿意用这些时间来背单词，我愿意用这些时间帮父母做饭，我愿意用这些时间来陪最喜欢的女孩逛街，可是，我当时却把这些时间都花在了NTSC制式的彩色电视机前的板凳上，宝贵的生命、宝贵的时间，在我的屁股和老电视的阴极射线管之间那一米半的空间里匆匆流走了，有生之年找不回来，而我却曾经觉得无所谓。

于是，当初和我一起出来混的弟兄们，有的已经成家立业，有的坐在高管的位置上指点江山，有的在为新注册的公司招兵买马，而我今天还在为了生活打拼。如果世界不惩罚我这个浪费了无数时间的人，难道让那些踏踏实实从很早以前就开始努力奋斗的人今天买不起正版游戏？

当然，今天的我，混得也不能说差，而且现在做什么改变也还不算太晚。一个人一个活法嘛，爱好游戏让我结识了现在的朋友们，我们做了一个叫游戏城寨的电玩网站，如今也在为梦想而辛劳，从这一点上讲，我得感谢游戏带给我的恩赐，我对电子游戏这个行业的热爱，不会改变——只是我本不需要花那么多时间在“玩游戏”这个环节。正所谓“扯淡间，工作灰飞烟灭”（转自天涯，我注明出处了啊），现在，只要我的游戏时间长一点，我就会本能地怀疑自己在浪费生命，同样的时间花在现实之中，可能取得更有意义的成就，或者至少可以帮一帮身边的朋友们。我很难再从游戏中获得当年的欢乐，可能这就是世界对我的惩罚吧。

这是我自己的情况，别着急，迟早，比我年轻的游戏迷们都会有这一天。不信就等着看吧。

接下来就说说我对防沉迷的看法。

如果让运营商和电信部门牺牲一点利益，能规范社会风气和成长环境，那是值得的。问题是，这种政策真的会生效么？咱们的友邦日本和美国都不这样做，他们国家的青少年也在健康成长。这是为什么？难道不是我们教育体制的问题，而是电子游戏的错？我当年沉迷游戏，也有个原因是没什么适合我的其他娱乐，电子游戏太新奇了，而我的爱好又恰好是计算机方面的，我中学时既用C语言写过无数小玩意儿，包括控制台运行的安全期计算器（那时候我可不懂得调用什么日历控件，日期换算都是手写的）。这个原因今天还适用吗？今天的青少年们沉迷游戏，会不会是因为可以涉足的大部分其他娱乐项目都比较落后，而那些从发达国家进口的电子游戏科技含量相对较高，能带来特别的乐趣，所以他们对这些游戏有一种盲目的追捧和热爱？他们是不是和我们当年一样感到孤独和弱势所以才远离人群把情感都投入到游戏和动漫之中？如果有这些原因，一两款游戏的“防沉迷”恐怕作用也不大。

聊胜于无吧。具体到即将实行的“强制5小时后游戏收益为0”这个规定（针对当前火热的《WOW》，玩家在连续3小时游戏之后获得的经验和金钱将减半，5小时将无法获得经验和掉落，离线5小时后将重置），我觉得不太妥当，太强硬了。《WOW》里面本来就有很多任务和副本的实际流程（包括寻求组队等等的时间）远大于5小时，限制5小时后游戏收益为0会破坏游戏本身的乐趣。



我想，是不是可以不限制单次游戏的收益，改为限制每月总游戏时间——比如每月每账号最多消费1张点卡，或每月每账号最多游戏150小时等等，这样可以保证单次游戏的乐趣不减少，年轻人偶尔疯狂一下连续8小时游戏也没什么不对，但每月总游戏时间有限，所以玩家自己要去合理安排。这个规矩适合推广到所有网游甚至普通家用游戏，当然这样搞对网游运营商来讲可能亏得大了点，不知道他们愿意不愿意，呵呵。

事实上，从来都是“上有政策，下有对策”，在中国还没有游戏分级制度的情况下，现在用身份证号是否有效来区分成人与儿童（只有儿童才有防沉迷限制）实在是可笑，难道那些沉迷游戏的孩子们搞不到一个有效的成人身份证号码么？说到这里，我想起去年国外一个很讽刺的报道：Windows Vista的“家长控制系统”，更多地是被孩子们用来控制不熟悉电脑的家长。谁都知道，孩子们要是不想干正经事，你不让他玩游戏他能玩的花样多着呢。想要真正防沉迷，必须通过教育等等的手段让玩家知道“除了玩游戏还有大量的重要事情等着我去做”，甚至，要明白“我必须去做那些有意义的事情才能为中国早日进入发达国家行列作出一份应有的贡献，不然我永远只能玩日本和美国的游戏”。要让那些被现代教育遗弃的孩子们真正知道发奋图强，大人老爷们还有相当长的路要走呢。老实讲，我真觉得防沉迷系统是教育无能的体现。我们还在计算，应该让孩子们玩3个小时好呢，还是5个小时合适呢？结果最要紧的事、最根本的问题反而没人着急，因为反正没办法嘛，还有明天，还有未来，还有的是时间有的是机会，大家就一起悠着走吧。

激斗！

防沉迷大作战！

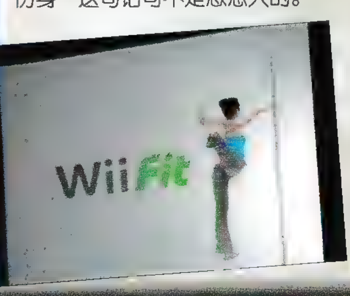
很多年以前，在任天堂游戏帝国尚未建立的时候，电子游戏这门买卖是由一个叫Atari的生意人把持着的。后来因为“Atari Shock事件”，电子游戏成为了人人喊打的过街老鼠，在Atari2000上出品的那些粗制滥造质量低劣的游戏至今还被众多游戏玩家所唾弃，比如一直以来在著名视频网站Youtube上发布这些游戏试玩视频并加以深刻批判的某位康神同志。这些充满了低劣的画面、粗糙的游戏内容、层出不穷的bug和赤裸裸的暴力、色情因素，在那个相关法律法规还不健全的美国社会激起了上下一致的愤慨。玩家愤怒了，家长愤怒了，选民也愤怒了。接下来就是Atari被剥光衣服游街示众，财产充公，皇上下旨贬为乞丐一辈子讨饭。此后的事情大家都清楚了，山内溥凭借“任天堂质量封条”卷土重来，在有力保证了游戏品质健康有益的同时，ESRB等一系列组织和成熟的分级制度的出现让电子游戏终于走到了蓬勃发展的道路上来。而九十年代初期凭借“健脑益智，开发智力”的广告进入中国大陆的小霸王游戏机更让广大中国家庭沉浸在“小霸王其乐无穷啊”的欢乐之中。然而随后出现的情况竟然和严大力案如出一辙，其乐无穷的国外先进科学技术结晶瞬间变成了电子海洛因，广大家长更是痛斥这个精神鸦片让自己的孩子沉溺其中，荒废学业，游戏机一夜之间便成为毒害中国未来的阴谋。直到今天，当不明缘由的人进入乌烟瘴气的黑网吧和黑街机厅看着一个个未成年人神情呆滞地盯着屏幕上移动的色块时，相信他也会做出同样的判断。此后的多年，电子游戏之路艰难坎坷，玩家们也是多经磨难坚持着自己的游戏事业。



2007年下半年，针对网络游戏的防沉迷系统终于在有关部门大力支持下成功开始在所有运营中的网络游戏中实行。撇开舆论上对该政策实行的种种评价，我们来看看这个系统的设计初衷：在照顾自制力尚未成熟的未成年玩家游戏权利的情况下，以温和的方式告诫他们进行适度的游戏体验而不要因为沉溺其中而影响自己的生活和学习。联想到已经在国内宣传了数年的“健康游戏忠告”，其目的无非是为了告诫广大玩家：玩游戏不过是一种娱乐活动，切莫因为图一时之快蒙受不必要的损失，比如时间，比如健康。其实这种做法在国外早已有之，在日本和美国发售的每一台游戏机和每一款软件都会在说明书上详尽地注明玩家在游戏过程中若感到身体不适或疲劳等情况时应该“立即停止游戏！”而不是继续去砍经验值和掉宝率均为零的野怪。至于究竟这些办法起到了多大的作用，无论国内还是国外，没有人能给出准确的答案，看看那些网吧里的大学生，看看国际首席游戏网站GameSpot上发照片炫耀自己收藏的满满一柜子游戏机和软件的西方发达国家同好们，再看看已经成为日本一大社会现象的家里蹲宅男们，专家们只能悲愤地呼吁：适度游戏益脑，沉迷游戏伤身！

这次专家说的后面那句可是千真万确，长时间坐在椅子上保持一个姿势盯着屏幕目不转睛绝对是谋杀健康的一大祸害。大部分长期从事电脑、电子竞技、沉迷游戏、沉迷看电视的人员都有以下轻重程度不等的症状：手腕不适、视力下降、脖子、肩膀酸痛、腰疼、起身时头晕、经常性头疼、食欲不振、精神萎靡（看屏幕时除外）、发胖等等症状，年龄越大趋势越明显。没错，造成这些症状的原因正是因为上述这些的人群的腕骨、晶状体、颈椎、腰椎、心脑血管系统、消化系统、内分泌系统和神经系统都已经在长年累月的不良习惯沉淀下被摧残得如风烛残年不堪一击了。虽然说适度游戏健脑这个说法被老任炒翻了天，不过在国内似乎没多少人买账，毕竟当年号称开发儿童智力寓教于乐的小霸王早就被专家们轮了又轮不具备任何说服力了。但是话说回来，古人云“身体是革命的本钱”，“沉迷游戏伤身”这句话可不是忽悠人的。



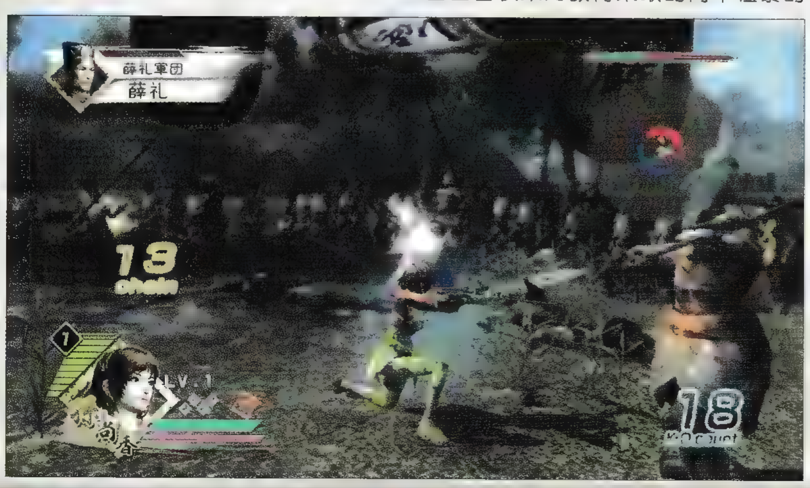


◀打着运动和健康旗号的Wii显然更容易为大众所接受。

除此之外，电子游戏之所以让广大爸爸妈妈们口诛笔伐的最重要原因自然就是荒废学业。不过相信大家都知道，就在并不遥远的过去，电子游戏还没有被发明的时候，全世界的少年儿童也不是每一个都考上大学成为某一领域专家了的，小时候我们也被家长们严厉警告过以下场所严禁前往：舞厅、台球室、茶馆、麻将馆等等。理由自然是里面有坏人会用迷魂药把小孩拐走。虽然事实上这说法在一定程度上并没有欺骗我们，不过为了达到不让孩子接触社会上不良信息的目的而仅仅采用一味堵截的方法而非正确的引导，这终究不是长久之计，不让打台球可以去打游戏，不让打游戏还可以看小人书，没收了小人书还可以在上课时坐在位子上幻想自己在打游戏……不想学习的孩子有一万种方法去逃避，而爱上学习的娃娃就算神作降临到了考试前他也会自愿地去复习功课。总之对于未成年人来说，防沉迷的最好办法就是激起他们对学习的兴趣并加以引导让其保持下去。至于广大成年玩家，相信各位都是受过足够教育能够进行有效自我约束的文明人，对于沉溺游戏和丢失工作甚至失去健康之间的利害关系有成熟的认识。不过人毕竟不是机器，脑子里的生物钟不是那么精确的东西，如果不慎投入到了紧张刺激的游戏之中一时忘记了时间，带来的后果说不定就是领导很生气后果很严重。和未成年玩家有着本质区别的是，我们都深深地了解沉迷的坏处并且时时提醒自己不要如此，但是很多人依然会或多或少地发生过于投入而忘记正事的情况。对于离防沉迷系统还有一段距离的电视游戏玩家们来说，究竟该用什么办法让手上的手柄也达到防沉迷的效果呢？

美丽的父母在后方追赶你 勇敢的少年啊

首先不得不提的是，在很多游戏众年幼的时候，是根本不用考虑什么3小时一半经验5小时不掉宝之类的东西的，因为他们根本没有这个条件，所有的游戏动作都要在4点钟放学飞奔回家后到5点半父母下班回家前完成，包括路上不顾一切地狂奔、回到家里开门扔书包翻床底、插好一切该插的东西、把闹钟调好放在电视机上、开机、进入游戏、一边玩一边看时间、闹钟响、关机、藏匿、打开电风扇给电视机散热、铺好书桌装做学习（以上情节纯属虚构，好孩子千万不要学），算起来真正的游戏时间不会超过一小时。不过年轻气盛的少年们玩起游戏来通常都会很投入，玩到汗流浃背满面通红是常有的事情，再加上父母随时可能提前下班回家带来的那种压迫感，这种比走钢丝还要惊险的过程甚至比游戏本身还要紧张刺激。甚至在每每父母回家以后看着儿子满头大汗坐在书桌前学习而心疼地走过来爱怜一番时心怀鬼胎的孩子们都误认为是对自己的怀疑而生硬地对待，实在是影响了父子感情。许多年以后，当无数没有了这种压力的怪叔叔们坐在电脑前一脸疲惫百无聊赖地看着屏幕上下载着的无数超一流大作却再也提不起当年那种为了一小时欢乐而玩命拼搏的精神的时候，都异口同声说着同样一句话：唉，我失去爱了啊……话说回来，实事求是地讲，家长和社会对电子游戏的批判根本是源于对这一事物缺乏了解和对某些专家的盲目跟从，以及一些从业者和玩家自身不良表现比如至今在城乡结合部仍然能看到的条件恶劣的包机房，加上中国自古以来对教育采取的简单粗暴的方式，才造成了孩子和家长之间的严重对立。如果双方能够多一些理解，少一些对抗，家长能够多一份细致，少一份盲从，孩子能够多一点自律，少一点叛逆，游戏，本应该成为孩子和家长快乐生活的一部分。



游戏本身变相防沉迷？

虽然在世界各国对于沉迷游戏的看法各不相同，但是却都有一个惊人一致：持续游戏的时间最长不应超过5小时，而且严厉地提醒玩家一旦发生任何不适症状应立即停止游戏。不过实际上遵守这一建议的人在游戏行业刚刚起步的时候几乎是很少出现的，原因很简单，FC上的很多游戏通关时间动辄数十小时，而且没有存档功能，玩家一旦GAMEOVER就不得不重新开始。虽然这一硬件限制在不久之后得到了解决，不过当时的开发商似乎都有刻意延长玩家持续游戏时间的意图，例如陡然提升难度、限制玩家存储记录、设计复杂的迷宫或者长时间的BOSS战等，到了CD-Rom当道的时代更有无数读盘频繁时间冗长的作品用毫无意义的黑屏Loading画面消磨玩家宝贵的青春和生命。令人欣慰的是这一情况随着玩家群体的不断扩大和开发理念的改变也产生了变化，游戏中更多地添加了各种体贴玩家的设定并融合在游戏过程中，让玩家更为舒服地进行游戏，并且能够随着游戏的节奏在舒缓的部分略微进行休息。一个显著的例子就是《生化危机4》，过场动画、存档点、战斗、道具搜集、小节过关、BOSS战等要素被有机地结合在一起，按照一定的顺序进行着组合，玩家通常在游戏10分钟至半小时左右的时候就能寻找到一个存档点中断游戏或者放下手柄欣赏一段精彩的CG，而这时，对于口口声声要防沉迷的我们来说，正是起身活动活动筋骨做两节眼保健操看看窗外片片绿色的最佳时机。当然，优秀的作品毕竟是少数，即使到了次世代，各种令玩家难以自拔或者不堪忍受的设定也在各种作品里面反复出现，例如《银河游侠》中那个场景重复敌人又多又滥难度还不低的高塔，例如《真·三国无双5》超长的读盘时间配合战马只能拼RP反复“刷”的设定，例如……当玩家在反复游戏的疲劳中却不能获得足够的成就感时，放弃就成了唯一的选择。这个……也算变相防沉迷了吧？让我们来看一段某女玩家的游戏经历就了解一二了。

LOST

文：白野威

夜，寂静的夜。月光在摇曳的树枝间跳跃，小鸟在颤动的枝头啾鸣，夜风带起的是尘世中所有的孤单和寂寞，来去无痕，只有同样孤单和寂寞的人才会感受到它的到来。

一只稚嫩的小手把一张崭新的光碟放到托盘上，推回到机器里，接着按下那个透着荧光的按钮。

"Game Start"。

银色的月光透过摇曳的树影洒落下来。墙壁上的青苔泛着微青的光泽。微微颤动的枝头上有不知名的小鸟，欢乐无比地啾啾鸣叫。

夜风吹拂过来。

"修司，能不能打扰你一下。"修司转过身去，看到一双琥珀色的眼睛。

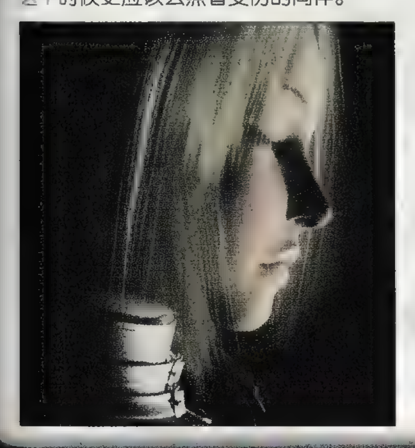
"有什么事？"他微微笑了笑，一副"但说无妨"的神情。

塞露稍作迟疑，最终抿了抿嘴唇，"我……我不想说什么。修司，我们这样做到底有没有意义？根据圣训，我们为了完成我们的使命，必须要消灭守在世界四方的邪恶敌人。而为了增加胜算，我们必须要找到更多的同伴。可是，"塞露神色中闪过一丝不忍，"这次也许只是牺牲一只手臂，可是以后呢……"

"塞露。当时是你亲眼看见我拔出传说中的圣剑，并且在神官的洗礼之下完成了授命仪式。我们将最终必须完成使命，拯救万民。这次温特的受伤只是一个偶然，相信我，我们是被神所选中的人们。"

塞露垂下了眼帘，修司走过去想拍拍她的肩膀以示安慰，她却躲开了。

"作为唯一的白魔法师，我觉得我这个时候更应该去照看受伤的同伴。"



修司瘫坐在椅子上，翻起桌上的那本古旧的手册，书页已经发黄，上面还有些暗色的斑点，不知道是前人流下的眼泪还是血液。

腐朽的帝国，复苏的妖魔，混乱的时代;……必须有人站出来维持摇摇欲坠的世间秩序。所以神选中了我，不，准确来说是我们。修司这么想着，然后睡着了。

稚嫩的小手从桌子上的饼干袋中拿出一块，咯吱咯吱吃了下去。"剧情还不错，CG挺好看的。"

三个月后，队伍从三个人增加到了五个，黑魔法师奥利特，盗贼秋致。维斯特湖已经近在眼前。坐镇北方的妖魔就是维斯特湖的水怪。如果想要降伏它，最好的方法是有人做诱饵吸引它的注意力之后再进行进一步的攻击。不过同样的，作为诱饵的队友承担着莫大的风险，修司想了很久都没有得到一个可以说服自己的答案。

"修司先生，我们出去吃些东西吧，老是在村长家里吃干粮实在是太无趣了。"秋致终于耐不住寂寞冲进来，他是个活力十足的少年，总是充满了对未来的憧憬。修司停止了那些胡乱的思考："好的。你叫上大家一起出门看看吧。"

队伍里除了修司和塞露之外，另外三人都显得非常兴奋。村庄里其实已经没有什么人了，非常萧瑟破败，拜水怪所赐，村庄里的旅店在老板外逃之后早就被找不到柴火的村民拆了，一行人只能住在不愿离开村庄的村长家每天百无聊赖地啃干粮。

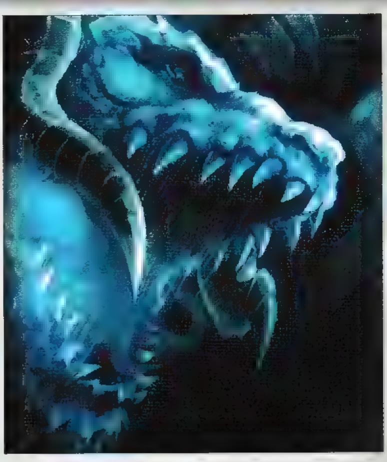
"我们去山上寻找食材吧！"秋致向大家建议着，奥利特和温特点了点头，修司想了几秒钟，最终勉强同意了。五人一起踏上了山间小路。

"看，是野兔！"秋致欢快地叫起来，"奥利特，快用魔法箭！"

奥利特应声射中了野兔，野兔带着伤，竟然没有倒下，而是更为拼命地想山顶奔跑，血液从伤口汩汩地流出来，秋致跟着追了上去。其他人也紧跟着跑了上去。

野兔终于支撑不住，在山巅上打了个滚，翻了下去。

山后是一个大湖。重伤之后生死未卜的野兔滚落到了离湖不远的地方。秋致丝毫没有注意到前方的大湖和后面队友的惊呼，只身飞快地冲了下去，抄起



野兔，大声叫道："捉到它了！"

水面哗地一声分开来，一颗硕大的脑袋从水中探出。

稚嫩小手握着的手柄猛地振动了一下，连带两只白嫩的胳膊也往后一缩："没有吧，这就要打Boss了？"

"水怪！"修司低声惊呼，奥利特和温特都倒抽一口凉气。

"秋致，快……"修司命令道："这是个好机会，奥利特，对准它的眼睛。我们要采取进攻了。"

"可是秋致怎么办？"奥利特手足无措地问道。

"秋致我们是救不了了，只能抓住这次千载难逢的机会进攻！"塞露不知什么时候已经把法杖拿在手中了。

修司微微点了点头，秋致刚才隐约听到了温特的呼喊，转过身来。奥利特的强力魔法箭在同一时刻破空而去，挟着风声，击中了水怪的右眼。

水怪吃痛，发出了愤怒的吼声，身体摇晃起来。秋致愣住了，竟然连跑的力气都没有，整个人呆在山腰上不知道该怎么办才好。

温特拿着剑，走到修司面前："修司，他是你的队友，你怎么能够视而不见？"

"温特，你相信我的判断，就算没有秋致，如果需要打败水怪，我们必须有所牺牲。"

"然后你就眼睁睁看着秋致在你面前死去么？"

"不，温特，你要知道，我们必须……"

"对不起修司，我没办法坐视不理。"温特冲了下去，一面大吼："秋致，快跑！那是水怪！"秋致身体仿佛被电一般，突然醒悟过来，开始向山顶

跑去。

水怪睁开没有受伤的左眼。它注意到了拿着剑的温特。温特开始到处奔跑，以拖延时间。奥利特发出了无数的魔法箭，被水怪厚实的皮肉一一挡开。

突然水怪瞪起血红色眼睛，朝着众人站立的方向张开了大口，修司本能地感到危险袭来但一切都晚了……

"哇靠，秒杀？团灭？不是吧？"缺了两颗门牙的嘴不甘地咧着。

醒来时，奥利特正站在床边

"修司，秋孜发烧了，请你过去看一看他吧。"奥利特一脸愁容。

"我知道了，塞露呢？"

"在为他治疗。"

秋孜脸色苍白，虚汗如雨。塞露摸了摸他的头，"好好休息吧，没事的。"

修司安慰了几句，被塞露拉到一边，"他可能撑不过今天了。如果有些简单的药草，或者有足够的食物，这些绝对是小问题。可是我们没有，所以只有这样了。"塞露别过脸去。

又一次前去挑战水怪，依然大败而归。

"妈的，等级差别那么大叫我怎么打！"小嘴及其不满地嘟囔着。

秋孜终于没能挨过这一天，草草安葬了他之后，众人面对一个馒头开始发愁，最终决定将馒头留给唯一的女性塞露。温特大叫着受够了一个人往森林深处走去，几天后被发现冻僵了的尸体。

水怪瞪起血红色眼睛，朝着修司站立的方向张开了大口。"趴下！"

醒来时房间里空无一人，大家都在各自的房间里发着呆。

前面是似乎永远也不可能战胜的强大敌人，后方是失去了拥有探路技能的盗贼便无论如何也走不出去的黑森林，村子里的物资越来越少，夜里水怪的吼叫让每个人都心惊胆战。

"靠，总不能让我每天去打那只经验值少得可怜的兔子吧，那要练到哪年哪月去了！"

几天以后，修司这么想着，一个人在暴风雪里靠着大树睡着了。

镜头对着修司背朝天飞快地上升，很快他就变成了一个小点湮没在墨绿色的森林之中，接着山也变得只有包子那么大了，云朵像是追赶着什么一般朝地面飞奔而去，蓝天变成了暗黑的宇宙，蓝色星球在数秒内便消失在银河里，星星们汇聚在画面的中央一点点变小直到再也看不见，黑暗的周围出现一圈银色的边框，原来是一台21英寸的长虹电视机。

"有什么意思这破游戏，居然突然提高了难度，存档点也没有，商店也没有，连份地图也没有，我都在这关卡了快半个月了，不玩了不玩了。"电视机前一个稚嫩的面孔嘟囔着，伸手按下了电源开关……

沉迷关键词：网络游戏要素

1996年，一款被命名为《暗黑破坏神（Diablo）》的PC游戏上市，其游戏中内嵌的"Battle.net"功能为当时的PC游戏业带来了可以说是翻天覆地的变化，在这款被国内玩家亲切地成为"大菠萝"的游戏中，凭借正版CD-Key可以免费登陆Battle.net，玩家第一次能够和全世界的同好们一起在虚拟的世界中征战，共同与邪恶势力战斗，为了让世界重返光明而努力。无数的玩家随即沉浸在这个虚拟的网络世界里，也让暴雪从一家普普通通的游戏开发工作室一跃成为世界顶尖游戏开发商之一。随后十年间，暴雪公司推出的几乎所有PC单机游戏无一没有附带上这个让玩家不能自拔、让媒体不吝溢美之词、让暴雪赚得盆满钵溢不亦乐乎的逆天系统。在不断为玩家提供免费在线联机服务的同时，通过每隔一段时间便发布修正补丁让游戏持续得到改进和完善更让"玻璃渣"获得了"暴雪出品，必属精品"的美誉。另一方面，由于战网上每天大量对战游戏的发生让暴雪拥有了庞大的数据采集源，使得他们的技术人员能够更好地对游戏的平衡性进行调整，当一个拥有足够趣味性和足够平衡性能够让对战双方在尽量公平的条件下开始争斗的游戏在不断修正中产生的时候，电子竞技便产生了。发展到现在韩国、中国、美国、欧洲已经成为电子竞技业最为发达的四个地区，每年都有数场顶尖的赛事在各地举办，而微软似乎也发现了这一块蛋糕的巨大价值，开始大力赞助各项电子竞技赛事并通过自己的影响力将许多X360上优秀的对战游戏添加到了电子竞技的赛事项目列表中。而在国内，从一开始联机对战游戏就是最受玩家欢迎的游戏类型，当年电脑房刚刚开始在大街小巷如雨后春笋般兴起的时候，大家的首选游戏便是能够酣畅淋漓对战一番的《红色警戒》，个别经济拮据的同学也会选择《大富翁》这种在一台机子上就能够和朋友三四对招个够甚至引发真人PK的游戏。待到电脑房彻底被网吧踢飞的时候，拥有便利上网条件的玩家们沮丧地发现battle.net的代价对于每天只能省下2块午饭钱到网吧过过瘾的他们来说是多么地高昂，然而所谓有需求就有市场，浩方对战平台一夜之间便占领了几乎所有网吧电脑的桌面，接下来更是平地里一声惊雷，国家体育总局突然宣布把电子竞技列为第九十九项体育项目，无数碌碌无为的落寞少年瞬间变身成为有志青年投入到了为国家体育事业添砖加瓦的滔滔洪流之中，如今每天泡在浩方上对战3C、DOTA的中国玩家数量已经远远超过了那些坚持登陆位于韩国的BN亚洲服务器并且忍受高延迟的正版支持者们，而与此同时我国的电竞健儿们也频频在各大国际赛事上摘金夺银，好不热闹。

当然，国情不同情况也不尽相同，同样机种不同情况也不同。十多年前一款名不见经传的《口袋妖怪》把任天堂推上了掌机游戏王者的宝座并至今稳坐



独乐乐确实不如众乐乐，但同时乐趣的增加又容易让玩家沉迷。



鱼台，有关专家对此的评论是由于此游戏完美诠释了Gameboy之父横井君平同志对掌机游戏所提出的“收集育成对战交换”的八字真言。Gameboy的连线交换功能实际传输速度及其低下，以至于根本无法为实时对战游戏提供足够的硬件支持，仅能在类似《口袋妖怪》这种节奏缓慢的回合制战斗中发挥作用。直到GBA时代硬件机能的提升，大量可以联机的A·RPG才得以登陆掌机平台，而到了次世代的今天，无论NDS还是PSP上都拥有数十款支持无线联机和Wi-Fi对战的游戏，其成功有目共睹。虽然NDS凭借异质化的宣传手法从发售后半年就奠定了次世代掌机战争的胜局，不过一款游戏的出现挡住了NDSL前进的脚步。2007年2月22日，移植自PS2平台的《怪物猎人便携版2nd》发售，正式终结了NDSL平台软件在游戏销量榜上刷屏的行为，并在不久之后成为PSP上鲜见的百万大作，玩家们纷纷从《俄罗斯方块》和《马里奥赛车》的屏幕前抬起头来，扛起武器投入到了斩杀轰龙的行列之中。虽然严格来讲《MHP2》并没有遵从横井八字真言的教诲，玩家并不能进行真正意义上的对战，但是丰富的收集要素、Capcom长期动作游戏开发经验为游戏过程注入的乐趣、以及各种充满了网游特色的系统让这款游戏在某种程度上成为了一款移动平台上的网络游戏，而这也是为何众多国内玩家对《MHP2》推崇备至的重要原因之一，相比《口袋妖怪》缓慢的节奏和《马里奥赛车》有限的赛道，《MHP2》的世界可以说是即丰富多彩又充满乐趣，每天沉浸其中通过做任务或者战斗、收集强化自己或者邀约上一二好友上网联机一番其乐趣不亚于在“山口山”里面刷上一天副本，而且还不用花钱，何乐而不为呢？无数的中毒者就这样产生了，而我们可以看到，类似加入网络游戏要素的电视游戏也越来越多，比如如今次世代主机上的《抵抗》，“《光环》系列”以及最近风头正旺的《使命召唤4 现代战争》。

如果只给你5小时

“游戏防沉迷”这个话题好像是有些沉重了，白夜搞这么个话题其实就是为了提醒广大玩家朋友，放假期间打游戏不要过于沉迷了，仅此目的。不只游戏，任何事情都一样，不是有那么句话么？“凡事太尽，缘分势必早尽。”最后，不如来点轻松的，发散一下思维，假设一下如果电视游戏真的也出台了防沉迷措施，我们的游戏生活将会受到怎样的影响呢？记住，给你的时间只有：5小时。

连载

文：白夜

是夜，手机的闹钟突然响起。我迷糊着在床头摸了半天，终于找到了声音的根源，关闭闹钟的同时顺便看了一眼时间：凌晨两点。我忍着寒意从温暖的被窝里爬出来，到洗手间用凉水冲了把脸，伴随着一个喷嚏人也清醒了许多。回到卧室，点上一支香烟的同时，按下PS3的开关键，“滴”的一声，屏幕亮了起来，“X的，这该死的东西终于又能打开了”，我心里咒骂了一句。

在下某游戏杂志社编辑一名，是时万众瞩目的PS3平台大作《最终幻想XIII》刚刚发售，作为SE的忠实支持者，本人自告奋勇接下在杂志上制作这千古大作攻略的任务。SE不愧为业界首屈一指的大厂商，果然大手笔，CD时代动辄出手就三、四张盘的大制作，到了蓝光时代竟然还是四张盘！托蓝光大容量的福，游戏的画面华丽无比，音乐美妙绝伦，游戏内容也大幅度增加了。再托防沉迷系统的福，我不得先睡一觉等待五个小时主机系统解除锁定后于半夜两点起来打游戏。

游戏的片头CG超级精彩且诚意十足，足足有四十分钟之长，看得本人是热血沸腾，泪流满面，这使得当时我第一次看完之后又忍不住退出游戏重新看



了第二遍。这次，我是不敢了，读取进度，时间显示我的游戏累积时间已经三个小时五十分钟了，当然，这里面除去了我两次看片头动画其中一次的时间。进入游戏，我还在剧情刚刚开始的城市里，次世代中游戏的佼佼者果然强大，我瞬间便融入其中，就如同自己身处此地一般。这是一个具有高度发达文明的未来城市，叫做“科库恩”，它由巨大的水晶外壳包裹着漂浮于大陆的上空并与外界完全隔离。城市中，无数造型奇特的建筑物树立在街道的两旁，半空中架有几层相对平行不互相干扰的轨道供一些姑且可以称之为车辆的交通工具通行，城市上空密密麻麻地穿行着无数小型的私家用飞空艇，因为采用电脑自动导航雷达技术，它们虽然速度飞快却永远不会相撞。此时正值一天的清晨时段，大街上人来人往，热闹异常。但气氛却总感觉有什么不对劲的地方……

我努力用最短的时间回想了一下五个小时前被强制关机时游戏发展到了什么程度……哦，想起来了，我花了很长时间在这个城市里找到了商店，老板却只和我说了一句：“你好，我们还没有开始营业，请稍后再来”就把我拒之门外了，看来游戏画面虽然到了次世代，相对固定的模式却还没有变，剧情不发展到一定阶段商店全不开张，不过此时我调出菜单突然发现，即使开张也没用，还是那“RPG固定模式”，老子现在身上分文没有。

无奈之下先发展剧情，依旧是基于RPG固定模式，不知道该去哪里就和NPC对话。于是我操纵漂亮的女主角开始在城市中走动起来，由于坐的时间久了我换了个姿势却无意间的因为手部的动作发现，原来可以通过六轴手柄随时改变视角，配合上女主角帅气的跑步姿势，嘿！还挺有魄力！跟电影中常用的镜头追踪拍摄手法似的。于是我左晃晃、右晃晃、然后准备从邪恶的角度观察一下女主角的某个部位时，烟灰掉到了腿上，“Oh！shit！我在干什么，时间又过去了十分钟！”我赶紧将烟头丢掉，跟路过我身边的每一个人对话，游戏容量的增加使得NPC的对话文本量也随之增加，每个NPC都被刻画得有血有肉有感情，并且反复多次对话的内容都是不同的，“真不错！”我心里不禁感叹着这款神作细节之处的强大。但当我跟这片街区的所有行人都对话完毕并没有得到任何有价值的信息后我改变了这种想法，“这里是XXXX城，物产丰富，是XXXXX地区的中心城市”、“唉，我也好想买一辆私人飞空艇啊，那就不用像现在一样步行上班了”、“你知道吗？听说老板家昨天来了个女孩，非管他叫爸爸，这下老板可有得受了”……我忍耐住心头的不耐烦，点上第二支烟，看着满街的行人，心想次世代可真好啊，如果这个城市有十个这样的街区，五百个这样“有感情”的NPC，那……

不行，不能这样下去了，我看了眼表，三点二十分，我放弃挨个对话的“正常玩法”决定先把这个城市整个都转一遍再说。果然如我所想，这个城市不愧为刚才那个“路人甲”所说是这片地区的中心城市，半个小时的时间，已经串了三个街区，无数的建筑物都可以进出，频繁的画面切换和读盘……我依稀记得一年以前无数玩家曾因为《鬼泣4》的PS3版和X360版读盘时间问题战得不可开交，当时我曾不以为然，心想几秒钟的读盘时间差异而已，可以忽略不计，但时至今日“五小时限制”的加入使得读盘时间也显得颇为珍贵，X360你不赶紧增加游戏安装到硬盘以减少读盘时间的功能就等着被历史洪流所淘汰吧。

正埋怨间，我来到了一个新的街区，一个小广场上正发生着一场骚动，“看来终于找对地方了”，多年的RPG经验告诉我序盘的关键剧情就要开始了。在我操作下的女主人公挤进围观的人群，看到的是一群士兵正在虐打几个市民。从围观人群的议论中我得知，原来这个与外界隔绝的空中都市最近不知道由于什么原因被下界“巴尔斯”的“世外异物”所影响，有些人由于恐慌出现了异常行为，维护空中都市“科库恩”的安全的管理组织“圣府”惧怕这些被恐慌搞得异常的人影响到其他居民，而采取了逮捕行动并将对他们进行“特殊处理”。

“特殊处理……？”我对这个比较感兴趣，在思考了片刻后我操作女主角摆出一副疯疯癫癫的样子冲到了广场中央的“战斗区域”，然后故意装出没有战斗能力的样子被几个士兵制伏，真是标准的“剧情战斗”。“正义”的士兵们将我和几个“异常市民”带到了看似是“圣府”总部的地方，我们跪在地上，每一人身后都有一把枪顶着，几名市民还在哭闹着，这时门外传来了脚步声。片刻之后一个衣着华丽的男子走了进来，看样子是这里的高层管理人员，几名士兵见到他后立刻挺直了身板，嘴里开始念叨类似“XXX仙福永享、寿与天齐”的东西，并且一念叨就是不知好歹的五分钟。

我眼睛离开屏幕又看了一眼表，不禁焦虑起来。“快！快！快！要杀要剐给个痛快话！老子时间宝贵！”，游戏中，管理层的大哥好似听到了我的心声，说话如同转生后的唐僧一般，丢下“放逐”两个字便离去了。之后女主角便和那几个市民一起被押送到了这个城市偏远的一角——这里有这个城市与

天连接的出口。

"原来放逐就是这个意思，强制移送下界。哦，不，应该说，抛弃到下界。"我心里想到，坐进了类似货运飞空艇的货舱里。CG动画再次开演，屏幕上出现了空中都市"科库恩"的全貌，巨大的水晶体被一片片云雾包围，在阳光的照射下水晶外壳反射出耀眼的光芒，几个小黑点从水晶的底部飞出，那就是女主角等乘坐的押送船。在飞行了一段时间后，云雾渐渐散去，空中都市在身后越来越小，而底下的大陆渐渐清晰可见起来。那是一片看起来非常荒芜的土地，植被稀少，绝大部分的地面都被土黄色所覆盖着，这就是那被称为下界的"巴尔斯"么？

伴随着一阵剧烈的震动，押送船着陆了。坐在后舱里的我等待着士兵前来开门，却突然听到外面传来了枪声和惨叫声，背景音乐也随之骤变。我挣开绑住双手的绳子，急忙夺门而出，眼前是几只挥舞着爪子张着血盆大口的猛兽，而负责押送的士兵大部分已经躺在了不远处的地上。

"哼，下界的所谓'世外异物'么？"看来战斗在所难免，我掐灭手中不知道什么时候又点上的香烟，精神也随之振奋，"老娘让你们见识见识什么叫很X很暴力！"继承《核心危机 最终幻想VII》并加入了ATB等诸多新要素的战斗系统要熟悉一下才可掌握，于是我控制着女主角一边躲闪着怪物的攻击一边抽空熟悉左边的战斗指令菜单。当我选择攻击的时候，人性化的游戏跳出一个对话框来向我解释"攻击"这个指令的使用方法以及攻击画面的图解等等。我看到游戏画面里女主角和怪物都静止不动了，哦，不错，我可以踏踏实实地看完解释，不过这帮助信息真是详细得令人发指，一个小小的攻击指令它解释了十页之多，又是蝌蚪文，我花了好一阵才全部领会。退出帮助画面，主角一刀砍在了怪物身上，一个三位数蹦出，怪物应声倒地随后化为尘埃消失在空气中。不错，我再试试魔法，呃……又一个帮助信息对话框跳了出来，这次貌似更复杂，我弯着腰将眼睛贴近屏幕一字一句读着这神奇的"魔法指南"，不知道过了多少时间，帮助信息终于翻到了最后一页。我恢复坐姿，揉了揉酸痛的腰，感叹这魔法系统还真是博大精深啊，再次退出帮助画面，一颗火球从女主角手中飞出去，瞬间又将一只"世外





异物"烧成了灰烬。我重新让精神紧张起来，准备开始投入快节奏的战斗中，我想初期的这几个敌人用普通攻击和魔法足以对付了，可刚要下杀手，那该死的帮助对话框又跳了出来，这次是ATB系统和可一次设置五个指令并依次执行的相关介绍，粗略看了一遍之后翻到最后一页退出，终于流畅地和敌人交手了几个回合，此时本人被怪物挠了几下，需要补充HP，于是我调出了道具菜单，不出所料，帮助对话框再次跳出，直接关掉！喝个药水要什么帮助！

经过了一番缠斗，终于解决掉了这几个怪兽，回身看去，几个同被抓来的市民已经四散逃去，而可怜的士兵们则全军覆……哎？不，还有一个活口，我走近那个奄奄一息的士兵，他在向我透露了一个好像是地名的词之后也就追随同伴而去了。我起身反复念叨着这个地名，凭借直觉选择了一条路前进，走着走着只感觉地面开始有剧烈的晃动，前方尘土飞扬，我拔出剑以防万一，果然尘土之中出现了一个比刚才那些怪兽身型要大上几倍的庞然大物，看来这是游戏的第一个BOSS了。还来不及思考，对面一道热浪就掀了过来。呵？还是个高级怪兽，会用魔法……Oh，shit！关于魔法属性相克的帮助信息又跳了出来，"不看老子也知道要用冰魔法轰！"愤怒地关掉对话框，我开始用冰魔法和BOSS周旋起来，一次、两次……怎么着十次魔法轰到你身上你也该挂了吧？哎？怎么不动了？死机？

此时画面一黑，PS3回到了开机时的XMB画面，一个帮助信息对话框……不，系统对话框跳了出来，上面用性感的字体写着："对不起，您的健康五小时游戏时间已到，请关机五小时等待系统解除锁定。关闭本对话框后系统将在5秒后自动关闭。"

……

我没有咒骂，只是静静地又点上一根香烟，望着窗外已经泛起鱼肚白的天空，打开电脑，新建文本，命名为：《最终幻想XIII》剧情流程攻略（上）。

随后，我盯着这个图标迟疑了一下，将括号里的字改成了"一"……

下一站天王

文：《游戏城寨》特约撰稿人 hopy

美利坚合众国，2010年，纽约。

"You have a new coming message!"当生硬的电子合成女声响起时，奥塞洛夫正靠在沙发背上打着盹。他揉了揉酸疼的肩膀，用近乎麻木的手指在扶手上的无线键盘上按下WakeUp键，1秒钟之后交流电嗡嗡的声音开始在房间里回响起来，伴随着几声清脆的静电爆射声房间另一头SONY"布拉维亚"46英寸高清屏幕唰地一下亮起，黑色背景上Windows XP的徽标一闪而过，熟悉的登陆音响起。奥塞洛夫飞快地在键盘上舞动着手指，在Lenovo电子管家的操纵下X360改装后的大涡轮风扇开始轰鸣，10Moons DV启动，全屏，熟悉的叉盒一圈标志亮起，Xbox Live界面开启，身材曼妙纽约网警开着蓝白相间的奔驰警车来到屏幕中央，一边抛着媚眼一边从36D的胸前口袋里取出一个对话框，上面是一个鲜亮的唇印和一排英文字：玩家您好，您今日的防沉迷游戏时间额度为5小时，请合理安排游戏时间，健康娱乐。一切都和往常一样，议会那帮子人的英明，不是一两句能说得清的。

一年前的美国大选中，候选人麦凯恩在一路高歌猛进，即将赢得最关键的加利福尼亚州选举时其一名亲戚的儿子被爆出在家中沉迷某知名网络游戏数月并在游戏过程中猝死的巨大丑闻，令一向宣扬人权高于一切的麦凯恩颜面扫地，更让一直大打教育牌的竞争对手候选人希拉里趁机抓住了漏洞，联合从来对电子游戏颇有微词的加州州长大举反击，缔造了轰动一时的"网游门"事件，并最终赢得总统选举的胜利，成为合众国历史上首位女性总统。此后，一系列和在线游戏相关的法案被签署执行，严格要求所有网络游戏服务提供商对玩家的持续游戏时间进行限制。对于广大玩家而言这并不像是什么坏事，不过是在游戏里面添加了个提醒自己该睡觉了的闹钟而已，不过对奥塞洛夫而言，这可就不太妙了。

因为他是一个职业农民。

和那些大洋彼岸的Gold Farmer不同，奥塞洛夫的主要工作是在组织的命令下和同伴一起采集游戏中指定范围内的所有指定原材料并进行囤积。由于这些原料，如药草、矿产的生长都是随机的，并不定时定量，再加上竞争者的出现，以及官方对这种行为的旁敲侧击，要想尽量多地提升一块地区的垄断率并获得足够的提成就必须保证足够的在线时间。然而根据联邦法律所有在线游戏中玩家的奖励收获都将随着每日防沉迷游戏时间的消耗而逐渐减少，直到超过时间限额变为1%。在法案颁布初期奥塞洛夫还能凭借自己众多的小号马甲和系统玩一回偷梁换柱的把戏，然而随着微软凭借X360彻底把在线联机游戏市场变成自己领地并进一步开始推行帐号信用卡绑定制度之后，奥塞洛夫绝望地发现由于自己连续强行超过沉迷时间挖矿，自己的每日限制时间已经被扣除殆尽，挣来的美元连支付点卡费用都不够。不得已奥塞洛夫删除了自己的Xbox Live金会员帐号重新注册从底层开始，在经过一段时间食不果腹的生活后一点点积累自律分数增加时间额度，目前的5小时时限总算勉强能够糊口，不过这距离当年奥塞洛夫统一全服农业生产的伟大梦想依然差了不是一星半点，更重要的是，他爱上了房东的女儿。



5个小时流水一般飞快地逝去了，那个前凸后翘到快要把制服撑爆的纽约网警又一次出现在屏幕中央，这次她从波涛里翻出的牌子上写着的是：尊敬的奥塞洛夫先生，您今日的5小时防沉迷时间额度已经耗尽，继续游戏将扣除您99%的游戏收益并对您的每日额度产生影响，要退出游戏请选择"退出"，要继续游戏请选择"继续"。奥塞洛夫的眼神在波口浪尖下丝毫不为所动，死死盯着下方的选择限制时间，从30倒数到0的时候手一抖便按下了退出，那一瞬间他看到自己创建的那个名叫燃烧的胸毛的侏儒战士成功地从土里挖出了一坨黄黄的东西。"多一个是一个！"他这样想着，关灯出门溜达去了——呆在家里多费电啊。

外面还是早晨，一拨拨上班族在路上急匆匆地走着，街道上面车水马龙。奥塞洛夫来到一家K记连锁店中，要了一杯咖啡，坐到靠近报栏的座位上准备开始消耗未来的18个小时生命。"确实说应该是十五个半。"奥塞洛夫是个数学很好的人，上大学的时候曾经破过心算圆周率的记录，改行当职业Farmer前原本打算报考麻理的，不过有些时候，人生就是那么无奈。为了确认自己的生物钟无误，奥塞洛夫掏出手机打算看看上面的时间，打开翻盖的一瞬间奥特看见屏幕一排醒目的英文字：You have a new coming message!在摇头晃脑一番确认自己没有眼花后从未收到过别人ma的奥赛洛夫打开了这条短消息，屏幕上出现了这样一排字：

"专业提供各种证件办理业务服务可代办各种毕业证驾驶证上网证信用卡网络帐号身份证明，详情致电XXXXXX咨询。"

奥塞洛夫耸了耸肩膀，拇指翻动几下将消息扔进了回收站。就在他即将按下"清空回收站"按钮时，一个念头闪电般潜入了他的脑海，他呆住了，接下来的半个小时内他一动不动地保持着那个姿势，旁边人只能从他面部表情不断变化和口中不时发出的"哦！""对！""就是这样""没错！"分辨出这并不是一尊蜡像。30分钟之后，他整个人凝固了大约1分钟，然后蹭地起身往租住的小角楼飞奔而去，吓得路旁的

一只小萝莉哇地大哭起来。

"你好，我能帮您什么忙吗？"电话那头居然不是电子合成的机器人声，悦耳的女音让奥特心中一凛。

"你们能搞到网络ID是吧？"

"是的先生，我们能为您提供各种网络帐号的注册、恢复、注销服务，以及收费帐号的费用代缴业务。"

果然！

"Xbox Live金会员的帐号能搞到吗？这可是和信用卡绑定的。"

"本公司是专业的证件手续代办公司，提供各种帐号代办服务，Xbox Live金会员帐号也在我们的服务列表当中，客户无需担心信用卡问题，一切都由我们为您解决。"

"那好，把你们的费用清单发到我邮箱来。"

"好的先生请稍等，请问先生您贵姓？以前有在我们公司办理过业务吗？"

"没有，我叫奥塞洛夫，叫我奥特就行了。"梅窗横素月，浅笑醉嫣然。

在仔细研究了这份不长的费用单之后，奥特再度陷入了长达一个小时的呆滞状态。"注册一个帐号需要A美元，加上预付一年金会员的费用B、代办手续费2%，以及点卡费用C，成本核算为A+B*(100+2)%+C=D，初始时间额度为5小时，按照现在的市场价格每个月能有E的收入，根据微软金会员用户协议，完全遵守防沉迷规定的话一年后就能够把时间额度提升到上限10小时，持续遵守天数为a，提升公式为t=f(a)，则一年的收入为(a∈[5，10])Σt*E/(30*5)，纯利润S=(a∈[5，10])Σt*E/(30*5)-D，我有1台X360、1台PS3、1台PC，按平均时间额度7.5小时算一天最多能累计不沉迷登陆9个帐号，一年可以获得9倍的收入，还不算提升效率后提高垄断率所带来的利润增幅，虽然这一份增加大部分都会被组织拿走，不过增加提成是必然的……"想到这里奥特眼中仿佛已经出现了纷飞的印着华盛顿头像的绿色纸片。"说不定还能偶尔约狄娜去'バセコタイ料理'来顿烛光晚餐呢。"

"您好，我能帮您什么忙吗？"悦耳而彬彬有礼的声音再度响起

"你好，我是刚刚打电话来的奥特，还记得吗？"

"啊当然记得，奥特，我叫凯琳，需要我为您提供什么服务？"声音一下子变得热情起来。

"凯琳，真是个好名字。我要定制8个Xbox Live金会员一年期帐号以及对应虚幻世界12个月包月点卡，我的信用卡ID是……"

"8个！噢，奥特你真是个奇妙的人物，稍等我马上给你办理。"话筒对面传来敲打键盘的声音，以及女孩儿的鼻息喷在话筒上发出的呼呼声。

"真对不起奥特，Xbox Live代办业务不支持信用卡付账，你也知道，它是绑定信用卡ID的，奥特你是个聪明人，我知道……"

"没关系，告诉我预付款的方式吧，我马上进行操作。"

"噢，奥特你真是个大好人，太谢谢你了，我马上把操作指南发到你邮箱！"

"好的，没问题！"

"You have a new coming message!"

打开邮件，点击链接，复制帐号，登陆网银，填写表单，确认，转账，舍不得孩子，套不着狼，没错这是真理。

"嘿，凯琳，你还在吗？"

"噢，奥特，我一直在等你，一切进行得怎么样了？"

"已经完成了。"

"WOW！"对面传来欢快的笑声，"奥特你真是个办事利索的男人，明天他们办好业务我会把你要的帐号和密码都发到你邮箱里面的，谢谢你的光临，神奇的奥特，我想我们一定会有机会见面的，还有什么需要我为您服务的吗？"

"谢谢，没有了，再见。"

"那好，再见，再次感谢你。"

"可惜我心里已经有了狄娜。"奥塞洛夫心里想着，一头钻进被窝呼呼大睡起来。

"Hey guys,wake up,it's game time!"生硬的电子合成男声响起，奥塞洛夫揉了揉酸疼的肩膀，用近乎麻木的手指在扶手上的无线键盘上按下WakeUp键，交流电嗡嗡的声音开始回响，46英寸"布拉维亚"唰地亮起，Windows XP的徽标一闪而过，大涡轮风扇开始轰鸣，身材曼妙纽约网警开着蓝白相间的奔驰警车来到屏幕中央，一边抛着媚眼一边从36D的胸前口袋里取出一个对话框，上面是一个鲜亮的唇印和一排英文字：玩家您好，您今日的防沉迷游戏时间额度为5小时，请合理安排游戏时间，健康娱乐。



5小时后，奥塞洛夫注销了当前Xbox Live ID，哼着摸出屁股兜里的Cect智能手机打开邮箱客户端，一张印着红唇的图片跳将出来，下面是8组微软Xbox Live金会员的帐户以及密码。

"对不起，帐号或密码错误，请检查您的输入是否正确，您还有4次尝试机会，或者选择这里实用密码取回功能。"

4次依然。

更换帐号再试，8个全部无效。

奥塞洛夫闭上眼睛静坐了片刻，接着拿起手机拨通了那个号码。

"对不起，您所拨打的用户暂时无法接通，请您稍后再拨。"

掐断，重拨。

"对不起，您所拨打的用户暂时无法接通，请您稍后再拨。"

"对不起，您所拨打的用户暂时无法接通，请您稍后再拨。"

……

维克托·邦达连科·利特维涅夫·奥塞洛夫·鲍姆霍夫斯基猛地从沙发中蹦起来，用尽吃奶的力气将手里的手机狠狠地向着前方的SONY"布拉维亚"46英寸高清屏幕砸去，白色坚硬的数码设备在精密的液晶显示屏幕上留下一个直径为30厘米的裂痕后直直地反弹到了一旁大开着的窗户外面，经过一段抛物线运动后钉进了街对面的巨幅广告招贴画上。

广告上，希拉里总统正用她微笑的眼神打量着街道中你来我往的人流，掩饰不住嘴角的笑意。

真·猛将传

GAME CREATOR PROFILE

幻想之父——坂口博信（下）

1983年，以兼职身份参加了电友社软件研发部门的研发。
1986年，史克威尔株式会社成立。担任董事规划和开发部长。
1991年，升任公司史克威尔副总裁。
1995年，兼任Square LA.Inc(即后来的SquareUSA.Inc)社长一职。
2001年，退出史克威尔公司，成立新公司Mistwalker。

坂口博信是“真·猛将传”栏目开办以来第一位需要分成上、下两期来介绍的游戏制作人，他可以称得上是在日本电视游戏行业启蒙时制作人“黄金一代”的代表人物，白夜在查阅坂口博信的资料时发现他闪光的事迹实在太多，割舍掉哪一部分都是不完整的，所以才大胆下了连载的决定。上期最后我们说到了坂口博信在FC以及SFC时代的出色表现，那时可以说他的事业已经到达了一个顶峰阶段，而在接下来的PS时代，他的辉煌依旧在继续……



1995年，处于事业巅峰期的坂口博信兼任了史克威尔美国分社社长一职，此时的史克威尔依旧和任天堂保持着“良好”的合作关系，而另一方面，SONY的PS以及SEGA的SS这两台次世代主机的销量都已经超过了百万台。

坂口博信此时当然是在精心准备着在次世代机种上的新一代“《最终幻想》系列”游戏，或者应该说，是准备着制作将在任天堂推出的与PS以及SS抗衡的新主机N64上的新一代《最终幻想》。

众所周知，“《最终幻想》系列”一直以波澜壮阔的情节和电影化的表现手法深入人心，而在上期的内容中我们也提到过，坂口博信一直非常执着于“电影化游戏”的制作，所以在新的《最终幻想》中，他决定要带给玩家更强烈的视觉冲击，如后来我们所见，CG动画的加入和精美的3D画面成为了《FF》在PS以及PS2平台上最大的成功因素之一。不过史克威尔之前并没有制作3D化游戏的经验，一切只能从零开始，他们起初在图形工作站上建模制作了一个以《最终幻想VI》中的人物为主角的小型3D战斗游戏，它原本被认为是《最终幻想VII》在N64主机上的效果，而当时也基本没有人会怀疑《FFVII》将在N64上推出。所以当1996年2月10日，新的一期日本杂志《周刊少年JUMP》卷首出现《FFVII》米德加市的大副CG画面和旁边的PS Logo时，全世界关注游戏的人都为此震惊了，而坂口博信和史克威尔也成功地在电视游戏史书上写上了一段为后人津津乐道的历史，在那之后史克威尔方面正式宣称加入SCE（索尼电脑娱乐），开始为PS开发游戏。上面这段历史我想白夜不用多说，关注游戏的玩家都会略知一二（以前《游戏城寨》的特稿栏目也有关于这段历史的详细描述）。

抛弃了N64的坂口博信终于不用再受卡带那区区64MB容量的限制，《FFVII》一出手就是三张CD的大手笔，彰显了坂口博信的不凡气魄，而游戏本身也瞬间被抬升到了一个“超大制作”的高度，1997年初游戏推出后的轰动效果绝不亚于当初史克威尔宣布跳槽SCE，华丽的CG动画和曲折感人的故事情节把这款经典作品深深铭刻在了所有玩家心中，坂口“电影化游戏”的制作理念得到了完美的诠释。游戏本身也获得了不俗的销量，发售的第二天便创造了销量突破两百万套的惊人成绩，而更重要的是，《FFVII》之后推出的国际版终于将坂口博信这个名字以及“《最终幻想》系列”这个号大的游戏传到了大洋彼岸，为史克威尔今天在国际游戏开发商中的地位打下了坚实基础。

《FFVII》获得巨大成功后，得到了国际市场认同的坂口博信可谓信心十足，在《最终幻想VIII》的制作方面花费了更多的心思。其实现在拿出《FFVII》和《FFVIII》对比一下就可以看出坂口在制作《FFVIII》时所做的改变，《FFVII》虽说采用了3D的游戏画面，但由于当时缺乏3D游戏制作经验，《FFVII》中的人物3D造型可以说还十分简陋生硬，而《FFVIII》中则精细了许多，并且角色全部采用了真实比例，使得游戏看起来更加像真实□

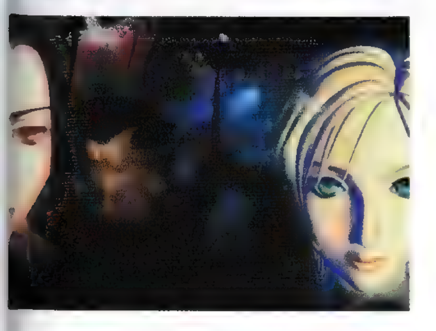


▲《FFVII》和《FFVIII》在全世界范围都获得了巨大成功

□□界，此外，我们还是要说“《FF》系列”□□象代表——CG，《FFVIII》中舞会的那段□□信已经成为了玩家们心目中不可磨灭的经□，可以说在当时，《FFVIII》的CG站在了业□□高峰，让玩家体验到了“游戏电影”所带□□巨大冲击力，游戏以爱情为主题的故事更□赚取了玩家们的无数眼泪，虽然对游戏变化□大的系统褒贬不一，但不可否认《FFVIII》□一款成功的作品，而且在国内，这部系列的□□部作品拥有超乎想象的极高人气。

《最终幻想VII》和《最终幻想VIII》两□作品在国际游戏圈造成的轰动使得坂口□□也顺理成章地在当时成为了全世界游□□瞩目的焦点。2000年5月11日，在全□界最大的游戏展E3现场，坂口博信获得□交互娱乐艺术科学院（The Academy □ Interactive Arts and Sciences）授□的名人堂奖项并正式加入此组织，这对□一名游戏制作人来说相当于“终生成就□”了，“在‘《最终幻想》系列’中，□一款新游戏的目的是要在技术上超越前□并为玩家提供最具吸引力的故事情节和□觉效果。我很高兴可以获得交互娱乐艺□科学院的这一奖项，这使我很高兴的意□到我们的工作不但得到了玩家的承认，□得到了业界人士的认可。”坂口博信在□奖时这样说道，而在他之前只有两位伟□的游戏制作人获得过此殊荣：“马里奥□父”宫本茂以及创造了《文明》的席□·梅尔（Sid Meier）。

在《FFVII》和《FFVIII》在业界掀起“水晶风暴”的同时，坂口博信还在不断地□行着新的尝试，这段时期隐藏在《最终幻□》耀眼光辉背后的还有《寄生前夜》、《勇敢的剑士 武藏传》等经典作品。



一朝天子一朝臣

坂口博信自己曾经提过，最早的《最终□想》初代的创作概念其实很大程度上受了□影《终结者(The Terminator)》的影响，“要给观众留下深刻印象，所需要的不是无数□□爆场面，而是一些经过精密时间计算的拍□手法，和一些由背景音乐所牵引和鼓动的影□。”这是坂口一直强调的电影化游戏理念，□以看出电影对他的影响非常大。时间转到了□□1年，坂口博信可能自己也没有想到，自己□于有机会第一次真正成为电影的导演……

在这之前，坂口快速完成了《最终幻想□》的最初脚本和游戏构架之后，便开始全身心投入到史克威尔与美国哥伦比亚电影公司合作的全CG动画电影《最终幻想 灵魂深处（Final Fantasy The Spirit Wthin）》中。这部电影中坂口博信担任了导演和部分编剧的工作，而史克威尔更是花费重金请到了许多三维动画艺术家们为这部没有人会怀疑将挂上“超一流”名号的电影助阵，坂口自己更是不遗余力，对于这部作品各方面的要求都可以用苛刻来形容，甚至细小到电影中角色的每一个毛孔都要做到完美。



▲《最终幻想 灵魂深处》成为了坂口博信离开老东家的最大原因。

另一方面，坂口博信还提出了PLAYONLINE计划，“网络是我们从现在起必须着手的问题。它的发展并非主要依靠画面与玩家的想象力，而是创造一个社会，通过这个社会中的不同规则来使社会变得有趣或者无聊，这和至今为止的游戏完全不同。把网络、画面以及各种要素交织起来，这才是今后的主要发展方向。”

鉴于坂口博信在公司内部的地位以及领导能力，他的两个项目都受到了史克威尔内部的高度重视，公司可以说是“花钱如流水”来支持《最终幻想 灵魂深处》和PLAYONLINE计划，眼看《最终幻想 灵魂深处》的投入资金已经上亿，却依旧“千呼万唤出不来”，史克威尔也于2002年迎来了自创建以来的首次财政赤字。2002年2月8日，坂口博信辞去副社长职务改任游戏开发部门行政监制，另外公司高层还有武市智行与平松正嗣两人也分别受降职处分。

虽然受到了降职的处理，但坂口博信可以说并没有受到这件事情的影响，继续专心于《最终幻想 灵魂深处》的制作，而外界也有呼声认为赤字只是暂时性的，等到电影上映后收益将会让坂口博信重新回到原来的位置上，甚至更高。

但往往期望越大失望越大，《最终幻想 灵魂深处》虽然拥有无比精美的画面，但坂口似乎忘记了这部电影的主要受众面还是那些“《最终幻想》系列”游戏的Fans，而这部打着Final Fantasy旗号的影片中却没有剑与魔法，没有召唤兽与陆行鸟，没有游戏那些感人至深的剧情，即使抛开游戏，这部影片的剧情也可以说毫无亮点可言，欧美观众提不起兴趣，日本玩家也不接受，耗资1亿3500万美元的《最终幻想 灵魂深处》可谓惨败，不仅史克威尔因此背负了巨大的财政赤字，坂口博信也因此丢掉了名誉和地位，甚至《最终幻想X》的制作大权。

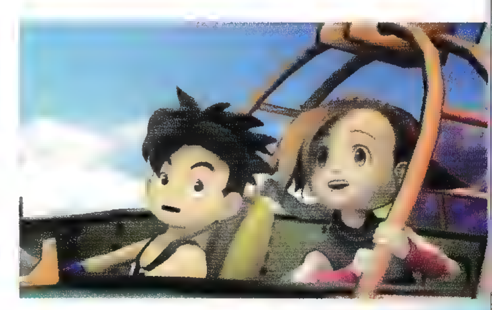
2004年，史克威尔和艾尼克斯（ENIX）的合并让人看起来有那么一些无奈的感觉在其中，而坂口博信在公司内的地位也已大不如前，不知道我们敬爱的“小胡子”当时下了多大的决心，或许在于我们常人看来，那实在是无法割舍的牵挂，但坂口博信就是这么不同寻常，在这一年，他放下了自己一手创造的《最终幻想》，毅然离开了SE，离开了以前他的所有的牵绊，去寻找新的梦想。

薄雾中前行

也许事先有所预感，亦或为了更好的发展自己的游戏事业，早在2001年，坂口博信就注册了现在我们时常看到的MistWalker(雾行者)公司。虽然公司的名称让人看起来好像坂口博信依旧处在迷茫之中，但实际上“小胡子”知道自己在做什么，抛开《最终幻想》的束缚也许可以使得他更加放开手脚，他要做的就是继续为玩家带来高素质的RPG游戏，甚至，向《最终幻想》宣战。

事实证明也是如此，坂口博信凭借多年在游戏圈打拼的人脉，拉拢到了昔日好友兼搭档植松伸夫加入自己的公司，此时他急需人才，可以看出MistWalker走的是如好莱坞一般的小规模精英式路线，他们把所有的人力资源都用在了开发制作游戏方面，而销售工作则交给其他人去做。2006年，Mistwalker与Microsoft Game Studios合作，并请来了漫画大师鸟山明助阵，在X360平台上共同推出了大型日式RPG《蓝龙》，坂口借此向全世界玩家宣布：“我又回来了！”

《蓝龙》素质颇高，在日本市场创下了X360平台软件中的骄人销售成绩，玩家们也通过此游戏再度感受到了“最终幻想之父”的高调回归。2007年已经过去，在这一年里，坂口博信的出镜率可谓相当之高，从目前NDS最大容量的《远古封印之炎》以及热度至今未退的《失落的奥德赛》当中，我们已经可以感受到坂口博信蓄势待发的力量。



目前坂口博信家住夏威夷，有人说是因为这里离他曾经奋斗的东京以及曾经的梦想好莱坞的距离正好相等。据说坂口每天都要冲浪，虽然每年的夏威夷都会有长达100多天的雨季，但是我们相信坂口博信知道，那便宛如人生的变故，经历过大风大雨的他已经不在乎这些。人生就像冲浪，有时候必须等待，当自己的那道浪来临时，就需要把积蓄的全部能量用上。坂口博信还没有老，年轻时的幻想现在依然可以成真，属于他的浪肯定会再次来临，雾行者终究会走出一条光明大道。



2月游戏推荐 GAMERS FRONT LINE

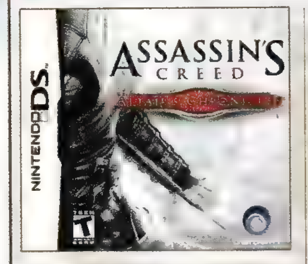
文编 风间仁
美编 chisun

NDS 刺客 信条：阿泰尔编年史 ACT

Assassin's Creed: Altair's Chronicles

Ubisoft | 发售日期：[illegible] | 售价：29.99美元 | 人数：1人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年2月5日



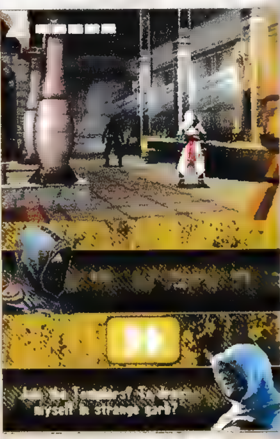
不管你对育碧炒作美女制作人婕德的做法怎么看，也姑且不论游戏发售后那些令人无奈的BUG，无可否认的是，《刺客 信条》绝对可以称得上是2007年上演的一出不可不看的次世代重头大戏。早在游戏的开发阶段，就一直有传闻称本作将有一款关联作品登陆掌机平台。现在育碧把可能化为了现实，旨在对《刺客 信条》故事进行初步补完的《阿泰尔编年史》终于将与NDS玩家们见面。

本作实际上可以被看成是家用机版的前传性质作品，游戏将带领玩家再次回到十字军东征时的中东，揭开更多有关主人公阿泰尔不为人知的秘密。剧情将在4座中东城市辗转，故事依然将围绕着神圣与力量的象征圣杯展开。

育碧旗下以手机游戏开发见长的Gameloft工作室将担负本作的制作工作，而从官方提供的游戏画面来看，本作显然不是在现有手机版《刺客 信条》的基础上开发而成。育碧方面保证，NDS版将具备比手机版更为逼真和完整的3D环境以及角色建模，而且将完美再现育碧蒙特丽尔工作室在家用机版中那种杂技般飞檐走壁的帅气动作和紧张刺激的格斗战。

据悉，NDS版中将出现至少12种不同的武器，如匕首、长剑和炸弹等，开发小组也为阿泰尔准备了一根用来攀缘爬高的钩锁。当然，没有触控笔也就称不上是一款合格的NDS游戏，举例来说，在本作中玩家可以用触控笔完成如偷盗和拷问等一系列穿插于故事中的迷你游戏。无论你是否玩过家用机版前作，本作都可以说是你值得尝试的一款NDS动作游戏。



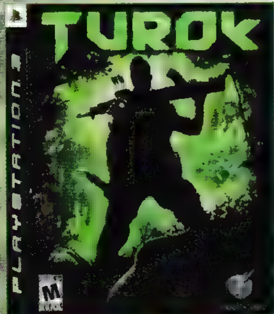


MUL 恐龙猎人 FPS

Turok

Disney Interactive Studios | 发售日期：2008年2月5日 | 售价：59.99美元 | 人数：1～2人

推荐度 ★★★☆ 发售日 2008年2月5日



史前生物、未来武器、丛林战斗、科幻故事，如果你喜欢前面写的这些，你就该到站到恐龙猎人的行列里来！游戏里你将继续扮演Joseph Turok，一个Whiskey公司的特种部队的士兵。而你曾经的教官Roland·Kane因为某个未知的原因叛逃到了另外一个星球，Turok和他的小队需要去活捉Kane回来，任务执行途中他们的飞船被击毁，并坠落在一个不知名的行星上。你的任务就是生存下去，解救同伴，并捉住Kane。

游戏的画面充分利用了次世代的表现力——每样东西看起来都很真实。本作中玩家和环境的互动到了很细微的程度。比如，你可以利用噪音的掩盖干掉敌人而不被发现。游戏的肉搏部分也像《生化危机4》那样有着QTE的设定，当恐龙向你扑过来时，按照屏幕的提示你将可以发动电影镜头般的屠龙场面。

游戏的武器将有古代和现代的多种选择，系列的标志性武器——十字弓也得到了保留。而敌人的AI部分也设置的相当合理，不管是士兵还是恐龙的AI都很有挑战性。不过当你同时遭遇敌兵和恐龙的时候，恐龙会自然的攻击最近的敌人。玩家完全可以运用诱敌战术来让恐龙帮我方消灭敌人。综合来说这是一款很有潜力的FPS游戏，值得一试。





火影忍者 疾风传 大乱战！ 影分身绘卷 | NDS

以人气动漫作品《火影忍者》为题材改编的动作游戏。玩家将扮演主人公 人操纵各种忍术击败敌人。本作最大的特征就在于“影分身术”的运用，无论是攻击还是通过各种机关险阻都需要灵活使用“影分身”。

2月14日

PSP 机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

日版 SLG

机动战士ガンダムギレンの野望アクシズの脅威

NBGI | 发售日期：2008年2月7日 | 售价：6090日元 | 人数：1人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年2月7日



忠实还原TV版动画《机动战士高达》中的世界观设定，以经典的剧情和久负盛名的人气机体为核心的SLG游戏“《基连的野望》系列”，在经历了5个春秋的历练后，系列最新作《阿克西斯的威胁》终于隆重登场。

作为系列最新续作的本作，除了完美继承前作在系统方面的精髓以外，还将追加大量新剧本和新机体，让游戏的故事更充实、节奏更紧凑。

继系列前作《吉翁的谱系》中收录《机动战士Z高达》之后，最新作《阿克西斯的威胁》将把《机动战士高达ZZ》和剧场版《夏亚的反击》两款名作纳入麾下，不仅仅使剧情得到了进一步延伸，同时也让登场角色和收录机体数量达到了全新高度。

在系列前作中，玩家最初只能在吉翁或联邦之间选择其一加入，而本作中这种限制不复存在，玩家可以在一年战争期间的吉翁和联邦，古利普斯战役期间的奥古、泰坦斯和阿克西斯共计5股势力之间任意选择。如果想提前体验《机动战士高达ZZ》的剧情，也可以直接从古利普斯战役开始游戏。

值得一提的是，除了新登场作品中的机体以外，本作还将为玩家们介绍许多并未在TV版动画中出现过的新MS。比如在CG动画版《一年战争默示录》中首次出现的吉翁军秘密开发的MS兹达，在原作历史中由于设计方案输给扎古而未被采用，而在本作中，玩家将有机会使用这些从未在正篇中亮相过的机体装备部队，一年战争的历史将由你来改写。



PSP 数码魂灵 继承的理念

日版 A·RPG

Coded Soul 受け継がれしイデア

SCEJ | 发售日期：2008年2月7日 | 售价：4980日元 | 人数：1~2人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年2月7日



早在《异界魂灵 失落的传承》登陆PS3之初，玩家们就发现了官方在游戏选项中预留的一个PSP联动功能，可以说从那时开始，SCEJ在PSP上推出关联作品就已经是板上钉钉的事了。现在，这部讲述异界奇幻故事的作品终于又有了下文，新的冒险将以新的形式再次展开。

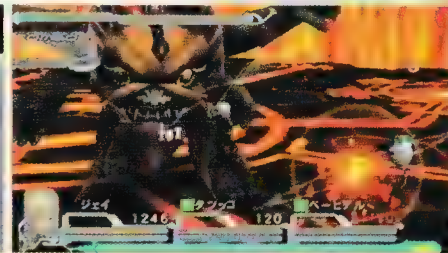
《数码魂灵》的故事背景被设定在近未来，人类从百幕大海域发掘出了神秘巨石柱并将其视为通往异世界“伊迪亚”的大门。然而在调查队押送巨石柱的过程中却发生了意外，惟一具备引发石柱力量的少年盖伊鲁和女主人公梅被卷入了异界中不知所踪，男主人公杰伊追寻二人的足迹也踏上了异界的土地。

本作的主人公杰伊虽然不像PS3版《异界魂灵》中的女主人公艾琳那样具备操控异界生灵的传承者之力，但却可以借助特殊的武器将在异界中捕获的怪物数码化，通过这种方法不仅可以让怪物成为战斗伙伴，还能将其与武器组合衍生出新的力量。游戏中共有100种以上的怪物可以捕获，其中既有在《异界魂灵》中登场的经典怪物，也有许多全新敌人。

杰伊在异界中主要依靠数码化的怪物伙伴战斗，此外还可以通过发动“羁绊反射”来攻击敌人，该状态下杰伊释放的冲击波会在自身与伙伴间来回反弹，对反射轨迹上的所有敌人持续造成伤害，且随着反射次数增加伤害值也会随之提高。

本作支持联机对战，同时还具备与PS3版《异界魂灵》的联动，其中包括怪物交换和委托任务下载等。本作的制作人是曾经开发过“《真·女神转生》系列”的冈田耕始，这也是游戏的一大卖点。





PSP 无双 大蛇

《无双 大蛇》PSP版首次实现与PS2版相同的大战场游戏，而并非像之前PSP平台《无双》系列作品那样将一个战场划分为若干区域进行战斗。PSP版还支持双人无线联机挑战故事模式和自由模式。

2月21日





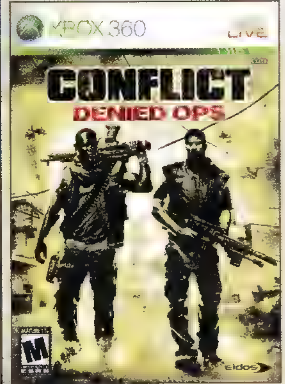
冲突：拒绝行动

FPS

Conflict: Denied Ops

Eidos | 发售日期：2008年2月12日 | 售价：59.99美元 | 人数：多人

推荐度 ★★★☆☆ 发售日 2008年2月12日



初见本作时你可能会感觉游戏的风格有些接近EA的《战地双雄》，只不过多了一些典型现代军事题材FPS游戏的通用要素，少了烦琐的双人组队配合。毕竟在现有AI水准下，要让玩家一边冒着枪林弹雨奔跑射击一边通过复杂的指令操纵两名主人公配合作战，带来的不是乐趣而是抓狂。

在本作中，玩家要扮演的是中央情报局下属特别行动小队SAD的两名特工人员格拉夫和兰，专门替政府执行那些无法对外公开的绝密任务，因此在战斗中就不要指望什么支援或后备，能够信任的就只有与自己出生入死的伙伴。令人欣慰的是，游戏虽然以两位主人公的形式展开，但并不像《战地双雄》那样过分依赖配合。玩家可以操纵其中一名角色，通过指令引导AI队友行动，或者干脆切换角色自己操纵。

举例来说，当遭遇敌人凶猛火力时，玩家可以命令重武器及爆破专家兰原地进行掩护，自己切换成擅长隐秘行动和狙击的格拉夫绕到敌人侧面甚至背后实施精确打击。即便是受重伤快要挂掉也不要紧，玩家依然有机会向队友呼叫援助，不过更简单的办法是直接切换到那名队友，毕竟自己拯救自己要来得保险一点。



游戏具备一个简明的指令系统，能够通过按键来命令AI队友完成诸如前进、汇合、火力压制等普通动作。当然，在许多特殊状况下也能够通过这一系统发出类似掩护NPC撤退或用C4把敌人据点炸上天等特殊命令。这样的灵活性就意味着玩家在实际游戏中必须通过切换角色来发挥二人各自的特长。



粉红毒血

日版 S-RPG

Poison Pink/ポイズンピンク

Banpresto | 发售日期：2008年2月14日 | 售价：7140日元 | 人数：1人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年2月14日



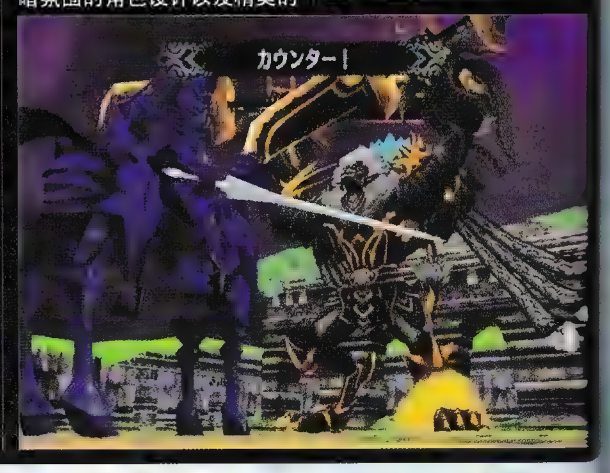
《粉红毒血》是由共同合作开发了“《召唤之夜》系列”的FLIGHTPLAN公司与Banpresto公司再次联手打造的一款PS2新作，作为PS2末期的一款完全原创的S·RPG新作，本作绝对是2月份PS2玩家必玩的作品。

本作的游戏舞台设定为幻想中的北欧世界，圣巴尔达米安王国在这里延续了长达40代国王的统治，王族为了保护臣民一直站在与魔对抗的最前沿。作为王国长久以来骑士团长必将入赘王家的习俗，新一任年轻团长奥里凡与公主罗娜夏签订了婚约。然而就在婚礼举行的十天前，罗娜夏公主突然神秘失踪。长期卧病在床的国王再一次出现在了人民面前，并宣布：“只要是将公主从狱界拯救出来，无论是谁都将获得满足任何愿望的奖赏。”

游戏中玩家将操作三位主人公——骑士团长奥里凡、神官哈休、少女泰姬以及所召唤魔神进行战斗，战斗中不仅可以击倒敌方魔神，还能够将其捕获，而捕获的魔神可以变换成“魔神的血液”（Poison Pink，PP），通过消费PP可以召唤魔神或者将魔神的特殊能力装备到武器和防具中。

除了全新的游戏系统外，由知名CG制作公司自组所制作CG动画也是本作的一大卖点。强强联合的游戏制作阵容、黑暗氛围的角色设计以及精美的游戏CG，《粉红毒血》2月不容错过。







失落的星球 极点危机

PS3

本作是X360版的跨平台移植作品，游戏的主要特色都被完整保留。在此基础之上，由于使用了大容量存储载体BD，因此PS3版不仅包括了X360版之前的所有下载内容，而且还可以容纳之前PC版的新增游戏内容可以说是一个完全版的《失落的星球》。

2月21日

FIFA街头足球3

FIFA Street 3

SPG

EA | 发售日期：2008年2月18日 | 售价：49.99美元 | 人数：1人

推荐度 ★★★★ | 发售日 2008年2月18日



春节到了，或许正是时候可以和好友们酣畅的踢上一场球了。如果不行的话，就动动手指试试这款新的街头足球游戏吧！尽管已经是系列的第三作了，但是制作组仍然尽量让操作变得平易近人，就算是新手也可以玩出很炫的足球来。游戏中球员的形象根据真实的球员来制作，但是作为街头足球系列当然有自己的特色啦，所有的球员都将以夸张的美式漫画风格呈现。大块头的鲁尼、灵巧的小罗，相信可以给你带来和真实足球不同的新鲜感觉。

既然是街球，那么一对一的动作花招当然多的惊人了，仅仅运用摇杆和简单的按键就可以踢出赏心悦目的比赛来。像是后空翻或是飞檐走壁这样的动作也不在话下，就算是在防守中也有很多强悍的技巧可用。游戏仍然有着绝技槽的设定，你用的技巧越多，槽就蓄的越快，当蓄满之后就可以发动威力强大的强力射门了。本次的射门技将会更具欣赏性。游戏中也有很多不同的街头球场可选，和正式比赛的球场不同，街球场的风景可谓各式各样，而不同的地形也决定了你可以使用不同的进攻战术。

这款游戏的画面将比前几作更加的明亮，也更加轻松。游戏除了X360和PS3两大次世代主机的版本之外还有NDS的便携掌机版，如果你喜欢随时随地的踢上一场轻松的足球，这款游戏就是不错的选择。





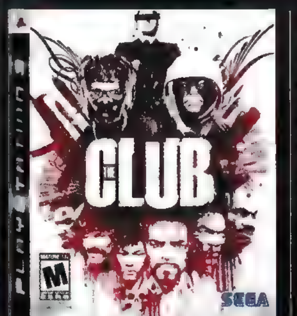
死亡俱乐部

The Club

ACT

SEGA | 发售日期：2008年2月19日 | 售价：59.99美元 | 人数：1人

推荐度 ★★★☆☆ | 发售日 2008年2月19日

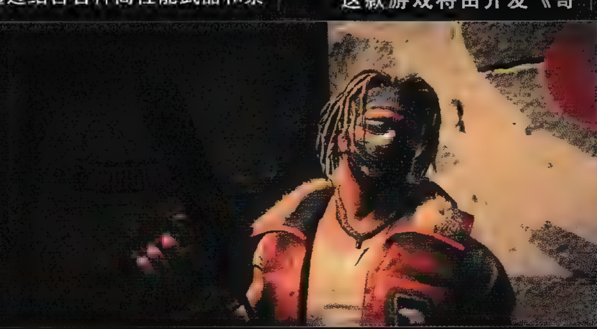


有关角斗士的故事或许你听过很多，不过不是我下面说的这一个。

在这款游戏中的“俱乐部”是一个规模庞大的地下犯罪组织，他们用重金雇佣犯罪分子在城市中进行大规模枪战，而所有的战斗过程都将被时时拍摄并进行在线转播，以供人观赏娱乐和进行赌博游戏，每个参加战斗的人从此也失去了作为人的基本价值而完全变成了赌博的筹码。在这场死亡游戏中，有人因此一夜暴富，也有人顷刻间命丧黄泉。玩家扮演的角色要在残酷的死亡竞赛中努力生存下来，并力争改变任人宰割的命运。

《死亡俱乐部》将在众多各具特色的不同场景中展开，通过结合各种高性能武器和紧张刺激并充满新意的游戏方式，将带玩家进入一个疯狂的虚拟游戏世界。当然，利用次世代主机的强大机能，游戏的影音效果都将达到令人叹为观止的地步。不过如果你是期望游戏有一个好故事，可以让你全情投入的玩家，我不向你推荐此作，因为这款游戏的理念就是疯狂、紧张、快节奏的娱乐，对战才是游戏真正的乐趣所在。

这款游戏将由开发《哥谭赛车计划》的知名游戏开发公司Bizarre Creations公司担当制作工作。将会有单人的“两面夹击”和“头骨标靶”、“积分挑战”两个在线多人模式组成。在2月这款游戏将成为疯狂的FPS迷们的不二之选。





宇宙侵略者 Extreme

本作1978在街机上推出的经典游戏《宇宙侵略者》的正统续作，将同时登陆PSP和NDS两大掌机。《宇宙侵略者 Extreme》在游戏系统方面进行了大幅进化，不仅机体移动更加灵活，而且增加了大量的新型武器。

2月21日

NDS 樱大战 缘因有你 RPG

サクラ大战 ~君あるがため

SEGA

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年2月21日

提起《樱大战》这个在AVG游戏领域中无人不知的名字，想必所有人都会对系列中那种将恋爱冒险与回合制战略相交融的绝妙组合记忆犹新。现在，这款以《樱大战》全系列故事构架为背景，结合新游戏形式的全新作品，将在NDS上续写爱与正义的舞台剧。

本作的背景被设定在系列第一作之后的11年即太正十八年，故事的舞台将在帝都、巴黎和纽约间辗转。500年前救民于水火的法国民族英雄圣女贞德竟然再度复活并化身为威胁世界秩序的敌人，而异常能量导致灵子甲胄失效又使局面陷入了更加不利的境地。

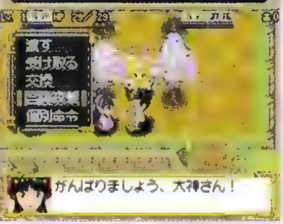
游戏基本上可以被划分为揭示剧情的AVG部分和迷宫探险RPG部分，前者继承了LIPS选项等经典要素，同时穿插大量引人入胜的事件；战斗部分由于少了锅炉灵子甲胄，主人公大神一郎和大河新次郎要率领3名女性队员依靠智慧与勇气战斗。迷宫中充满了各种机关，且关卡构造乃至敌人配置还会发生变化，再加上数量空前的后宫备选，游戏耐玩度之高不言而喻。

系列前作中必不可少的队长命令和援护连携等系统也将在本作中发挥重要作用，当满足一定条件时，队长与华击团队员之间的特殊连携或必杀就会觉醒，更有意思的是，攻击效果还会根据发动者不同而产生变化。此外，游戏中还有五花八门的发明品和道具登场，丰富了迷宫探险的乐趣。

融合“《樱大战》系列”众多经典要素并辅以全新游戏形式的本作，对于系列FANS来说绝对不容错过。在这个洋溢着爱的早春时节，让我们率领来自帝都、巴黎和纽约的纯真少女们，再次将罪恶惩治、把正义伸张！









MUL 迷失 回归之路 AVG

Lost: Via Domus

Ubisoft

这款游戏想必让很多玩家和美剧迷们激动不已，《迷失》是根据美国ABC广播公司同名人气电视节目改编而成的游戏作品，游戏将由育碧旗下最为著名的蒙特丽尔工作室负责开发。玩家在游戏中扮演失事的815航班中仅存的几名幸存者之一，在汪洋大海中的一座谜一般的孤岛上探索、生存并等待获救的机会。

这款游戏将会重点描述一名新的遇难者——患有健忘症的摄影记者Elliott的故事。游戏中玩家将经历一系列闪回的剧情和冒险逐渐寻找回自己的人生并弄清楚为什么自己会在岛上。玩家在游戏中要充分利用各种岛上可以获得的各种道具以及自然环境来争取更多生存的机会，此外各种稀奇古怪的神秘机械也将在游戏中发挥重要作用。丰富的解迷要素是游戏版《迷失》的一个重要组成部分，游戏中充满了各种以迷你游戏形式出现的迷题，而且岛屿上还存在着各种各样的神秘符号和标记，玩家的智慧和观察力将在这里遭遇前所未有的挑战。

游戏的整体风格会与电视剧保持一致，更棒的是原作中的主要角色也将在游戏里以原形和原声登场，玩家可以看到自己喜爱的角色和演员的身影。游戏的时间设定是在第一季和第二季的部分，还有一点第三季的剧情，电视剧中经典的烟雾怪也将登场。没看过电视剧的玩家也不用担心，制作组保证即便是对于原剧涉猎不多的玩家一样可以获得十足的动作冒险乐趣。



前线：战火之源

《前线：战火之源》是一款以步兵和战车作战为主的描绘世界范围内的大规模冲突的FPS游戏。游戏中将会出现60种以上的各种车辆和战机，而相对于“《战地》系列”对连机游戏的重视，《前线》更注重单机游戏给玩家带来的乐趣。

2月25日

Wii 不思议的迷宫 风来之西林3 机关古宅中的睡公主 RPG

不思議のダンジョン 風来のシレン3 -からくり屋敷の眠り姫-

SEGA

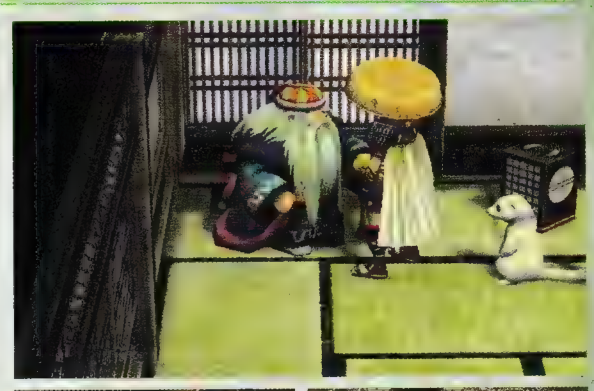
★★★

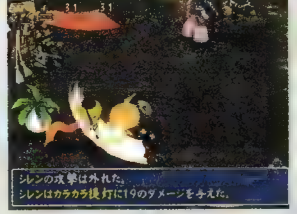


由SEGA公司与CHUNSOFT公司共同开发的《不思议的迷宫 风来之西林3 机关古宅中的睡公主》是"《风来之西林》系列"时隔8年的家用机最新作，此次主人公西林将与同伴们一起挑战1000年前所制造的布满机关的神秘古宅。

本作是"《风来之西林》系列"的全新作品，在继承系列前作要素的基础上进行了大幅革新，耐玩度将达到原来的120%。除了西林外，曾经在系列中登场的女剑士飞鸟和西林的叔叔兼剑术教练"先生"也将在本作中登场，共同向机关古宅发起挑战。在系列之前作品的基础上，本作将新增敌人120种、新增BOSS敌人30余名，并且会有30余种全新迷宫出现。

由于故事背景的设定，西林已经从少年成长为青年，游戏中角色头身比例也将正常化。游戏中还将将采用全新的"道具成长系统"，玩家如果将道具放置在迷宫中的规定位置，那么数回合后该道具将发生质变（变为其它道具）或量变（道具数量增加）。新机种、新系统、新道具、新怪物，让我们在新年伊始再次向变幻莫测的迷宫发起挑战。







PS2 高达无双 Special ACT

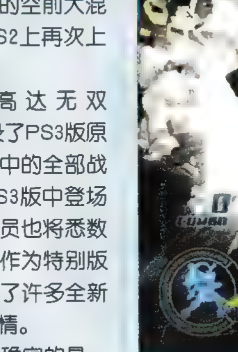
日版

ガンダム無双 Special

NBGI | 发售日期：2008年2月28日 | 售价：6800日元 | 人数：1～2人

推荐度 ★★★★☆ 发售日 2008年2月28日



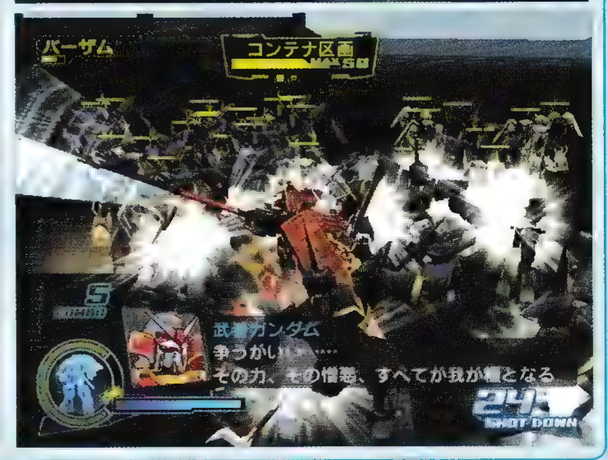


2007年3月，曾经作为PS3首发阶段热门大作登场的《高达无双》，由于把在日本经久不衰的机器人动画"《机动战士高达》系列"作品，与以爽快刺激为最大卖点的光荣旗下动作游戏"无双系列"相结合而备受玩家好评。现在，本作终于将推出PS2版，让更多玩家有机会操纵系列中的各种人气MS机体，体验一骑当千爽快杀敌的快感。曾在PS3上与上千架扎古展开的空前大混战，这一次将在PS2上再次上演新的无双狂潮。

PS2版《高达无双Special》完全收录了PS3版原创模式和官方模式中的全部战役和关卡，而在PS3版中登场的所有机体和驾驶员也将悉数亮相。除此之外，作为特别版的本作还额外增加了许多全新机体和大量原创剧情。

目前已经可以确定的是，在PS3版《高达无双》中曾经以BOSS兼隐藏机体身份登场的武者高达，在本作中除了能够在满足一定条件后入手以外，还增加了其独有的原创剧情。更令人惊喜的是，NBGI还特别邀请曾经为"高达系列"设计过无数MS、名气仅次于大河原邦男的人气画师角木肇为PS2版专门设计了一架新的武者高达——武者高达Mk-II，光是游戏画面就足以令高达FANS对它的表现充满期待了。





PSP 我的造型师

2月28日

本作是一款可以帮助您分门别类整理服饰并设计造型，解除出门前搭配服饰烦恼的时尚生活辅助工具。玩家仅需通过PSP专用摄像头拍摄服饰并登陆到衣橱后，便可阅览、搜索各类别的单品，进而自己或请电脑设计造型。玩家还可以下载各服饰厂商提供的最新时尚服饰搭配选择方案，率先享受当季最新造型的乐趣。



文 古梓 文编 旋木 美编 chesun

战钟再次敲响

细说《超级机器人大战 原创世纪外传》的小秘密

众所周知，Banpresto（简称眼镜厂）的“《机战OG》系列”其实就是把以前“《机战》系列”中所出现的原创势力揉合在一起，并在重新整合了的新的世界观下展开新的故事。正因为里面的大部分角色都是来自于之前的系列作品中，所以对于系列玩家而言感觉十分亲切，重新整合的世界观又让剧情的发展不至于生搬硬套，亲切之余还能带给人不少新鲜感，实在难能可贵。这次的《机战OG外传》作为《机战OGS》的延续充满了许多话题，于是乎，在OG的世界中探求各个角色的过去和现在也成了玩家们的一大乐趣，下面就让笔者稍微讲讲关于《机战OG外传》中的一些小秘密吧。





MX前传

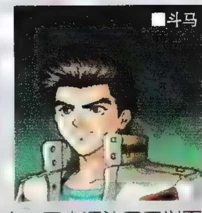
故事一开始，出现了一支名为クライウルブズ（CRY WOLVES，直接翻译就是泣狼，稍微引申点是狼啸，这里姑且翻译成狼组吧）的神秘队伍。队伍的主要成员为组长阿鲁贝罗、雨果和组长的儿子弗利亚。说到这里，大概接触了以前PS2上的机战MX的玩家就该发现了，没错，阿鲁贝罗和雨果正是MX中的原创角色，而且在游戏中，雨果和阿鲁贝罗之间还有点宿敌的关系。其实早在以前，论坛上就已经有人预言《MX》的角色加入“《OG》系列”的可能性，毕竟在《MX》中雨果的过去回忆片断里面，正好有一段狼组接受打倒恶魔高达任务，但却因此全军覆没的剧情。再反观《OGS》中登场的原生种，就会发现，这家伙和恶魔高达无论是能力还是外形是都是如此的相似。不过令我们都大感吃惊的是，这个充其量只能算是个人YY的设想却在外传中真的实现了。

说到狼组，就不得不说狼组的铁则，在绝路中寻求存活的希望，也就是所谓的“死中求生”。起初阿鲁贝罗的儿子弗利亚并不认同老爸这种想法，感觉就像是走狗一般为某些人卖命，但渐渐的，他明白了老爸的心意，更决定无论走到哪里都要跟随阿鲁贝罗一起战斗下去。不过可惜的是，就在父子难得互相理解的时候，却因为某个疯狂科学家的阴谋而不得已要和新的完全变态了的原生种战斗。这一战，阿鲁贝罗失去了他的部下，更失去了自己的儿子，除了他以外唯一存活下去的雨果却是身受重伤几近残废。这样的结果令阿鲁贝罗彻底绝望了，并一直生活在自责之中，总认为是自己的无能才导致了这一系列惨剧的发生，这也就成为后来在《MX》中抢夺实验机8号的一个伏笔。所以说，这段外传的剧情虽然只是走个形式，挖了个大坑，但却很成功地补完了《MX》中没有详细提及的阿鲁贝罗的过去，说是MX前传一点都不为过。

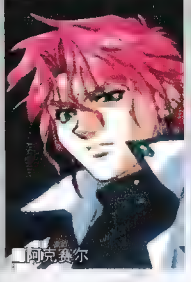


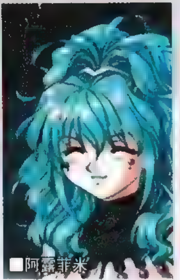
打工三好青年

当游戏进行到第六话的时候，剧情对话中有一个非大众脸角色只是闪过了一下下，但估计看过的人都不会将其无视，因为这个角色可不是普普通通的路人，虽然他的名字是“打工好青年”。相信玩过《第三次机战ALPHA》的人都会想起来，此人名为斗马，正是该游戏中超级系的男主角。说到斗马，就不得不说说他的个人资料。事实上，纵观“《ALPHA》系列”的主角设定，斗马是最平常最普通的一个，既不是军人也没受过什么正规的战斗训练，既不具备任何超能力也没有什么悲哀痛苦或者特殊的经历，简直平凡得一塌糊涂。可偏生这样的一个凡人却挑起了拯救世界乃至银河的重担，为什么？因为他拥有一颗正义和坚强的心，为了信念可以不顾一切，并将这股信念一直贯彻下去。回过头来看看《OG外传》，很多人包括笔者在内看到他出场都以为肯定以后会加入战斗，怎料翻开角色资料当即傻了眼，打工的勤勉青年，只有这么一行字，而且声优栏还是空白的。不禁感叹，这又是一个为续作而准备的大坑。不过幸好，斗马的剧情还不算完全空白，至少还为了正义而差点被敌人杀死，而且这一次被曾加所救的经历绝对会成为日后他拜曾加为师的一个契机，笔者剩下的就只能是等待了。


■斗马

阿克赛尔和阿露菲米


■阿克赛尔


■阿露菲米

在《OGS》中的，最令笔者印象深刻的两个敌方角色就是阿克赛尔和阿露菲米。说到这两人，其实有许多共通之处。第一，他们都是不属于这个世界的存在。第二，他们都是响介的敌人，等等。不过任我们如何想像，也绝对想不到这两个本来已经死去的角色居然会在外传再次复归，更抢走了主角们大量的戏份，不得不感叹，人气一高真的是什么都做得来啊。记得GBA版中，阿克赛尔绝对是一个令人讨厌的角色，不明不白死咬着响介不放，敌情就是不愿意承认自己过去的失败。不过《OGS》中却加重了这个角色的戏份，为什么要执著于和响介战斗，是因为在他那个世界里阿克赛尔感觉响介是个杀戮的疯子，迟早会破坏世界的平衡，所以跳跃到这边世界后便千方百计要阻止响介的异化，于是笔者越发怀疑，之所以要在《OGS》中对其进行正面化描写，莫非就是为了外传中复归找个借口？事实证明，复归以后的阿克赛尔没有了过去的束缚，行事更加果断，头脑更加精明，甚至比我方任何一个人都能更加清楚地看到事情的本质。相比之下，阿露菲米倒是没多少变化，曾经作为原生种中唯一一个具备人类躯壳的存在和我方战斗了很多次，但后来却寻找到了自己新的路向，但因为原生种的覆灭而不得不迎接自己消失的命运。外传中呢，居然在消失的时候感觉到了接近死亡边缘阿克赛尔那股既悲伤又令人感觉十分温暖的思念，于是借助他的力量复活了自己更复活了他，并最终和阿克赛尔走到了一起。对于现在的我而言，你才是我的归所。看到阿露菲米说的这一句话的时候，笔者着实是泪流满面。

超机人和妖机人

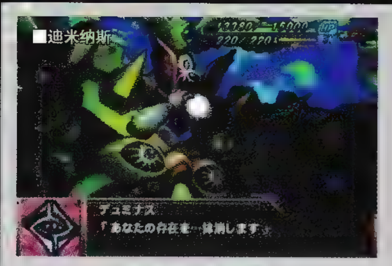
外传一开始就提到一点，作为仅剩的超机人龙虎王的情况很奇怪，与其说是进入沉睡状态倒不如说是陷入了假死状态，而且更奇怪的是，不管超机人选中的主人楠叶和布利德如何呼唤，它们都全然没有反应。然而，神秘敌人的出现却一下子就令龙虎王苏醒过来，这个敌人外形很像是披着铠甲的巨人，无论近身战斗还是法术战都十分强劲。虽然仅仅出场两话，但却并非一个可以忽略不记的存在。那么这个名为“铸人”的敌人到底是什么来头呢？根据古文献的记载，它很有可能就是传说中超机人的敌人妖机人。不仅如此，妖机人其实和超机人是一样的，原本都是远古文明为了守护人类而创造出来的生命体，不过后来不知道什么原因而发生了变异成为人类的敌人。最令人费解的是，妖机人应该早在几百年前的“超机大战”中就已经被全部消灭了，那么到底为什么现在会重新复活呢？细心观察的话，你会发现铸人并没有坚持要消灭龙虎王，它的举动更像是在观察或者是试探龙虎王的实力。因为龙虎王毕竟是仅剩下来的超机人，那么根据这个推论，有一点是可以肯定的，妖机人的背后有一股势力正在蠢蠢欲动。不过这一股势力到底是什么呢？大家并不知晓，反倒是稻乡利秋老师似乎觉察到了什么。稻乡家的古文典籍中似乎记载了过去的一些经历，也仿佛提到过妖机人以及超机人龙虎王最后的敌人。说到“稻乡”这个姓氏，不知道各位是否记得，当年官方漫画《龙虎王传奇》中的主角正是稻乡家的祖先，名为稻乡隆马，这也是为什么龙虎王看到利秋的时候会有反应。有了这些依据，不难发现，作为龙虎王的最后敌人，稻乡隆马的强敌究竟是谁？是的，如果笔者没有猜错，背后的敌人或许正是凌驾于龙虎王之上的超机人“应龙”和它的主人孙光龙。


■妖机人铸人

“《超级机器人大战 原创世纪》系列”（文中简称“《OG》系列”）游戏作品年表

时间	机种	作品
2002年11月22日	GBA	《超级机器人大战 原创世纪》（文中简称《OG》）
2005年2月3日	GBA	《超级机器人大战 原创世纪2》（文中简称《OG2》）
2007年6月28日	PS2	《超级机器人大战 原创世纪合集》（文中简称《OGS》）
2007年12月27日	PS2	《超级机器人大战 原创世纪外传》（文中简称《OG外传》）
2008年预定	NDS	《无限的边境 超级机器人大战 原创世纪传奇》（本作将是一款RPG游戏）




■迪米纳斯

迪米纳斯

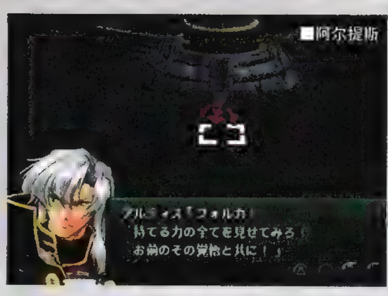
或许在此之前，大部分机战的玩家对迪米纳斯的认识仅仅停留在它是GBA上的《机战R》的最终BOSS。不过提到迪米纳斯这个名字可是大有来头，迪米纳斯归属于神学天使第五位，也就是力天使之列，名字含有“高洁”、“美德”之意。力天使的职能为展现奇迹，并赐予英雄勇气，基督被召唤归天之时，力天使就曾出现在他的身边。如此看来，各位就应该明白为什么迪米纳斯的最终形态会是白色天使翅膀加十字架了吧。不过在《机战R》中，迪米纳斯这个名字还有另外一层含义，它特指的是“错误”。创造主在创造出这个生物的时候说过这么一句话“你是迪米纳斯”，其实真正的意思是“你是个错误。”不过迪米纳斯本人却无法理解，为什么自己的存在是个错误，既然自己是个错误，那为什么创造主又要让我诞生？无奈之下，她杀死了创造主并在宇宙中流浪，为了明白错误到底是什么，她不断引发错误，并在暗中观察着人们对待错误的解决方式，可惜的是，她并没有找到令自己满意的答案，反倒只是一味地看到破坏和毁灭。后来一次偶然的机会，她见识到了劳尔（《机战R》主角）他们所创造出来的时流引擎，方恍然大悟，只要得到了这股力量，我就可以穿越时空到过去，然后从创造主身上直接找到答案。不过可惜的是，她并没有如愿，反倒因此而差点赔上了自己的性命。眼看着自己就快要死去，她没有束缚住自己所创造出来的那三个孩子。“你们快走吧，我是你们的创造主，所以我更加不能否定你们的存在。”深知被创造主抛弃的痛苦，所以她不愿意孩子们也来承受这些。却没有料到，几个孩子不但没有离开她，反倒献出了自己的生命帮助她复活，而且即使失去了生命力彻底形同傀儡却还执意要守护在自己母亲身边。那一刻，迪米纳斯感觉到了从未有过的悲伤，于是落下了自己平生的第一滴眼泪。毫不夸张的说，这段剧情绝对足够煽情，使得笔者对这个BOSS怎么也恨不起来，说她是机战历史中少有的悲情BOSS也绝对不过分。到了《OG外传》，迪米纳斯的剧情却发生了翻天覆地的变化，她记得自己的名字，更记得自己的创造主，她执意要寻找的不是“为何自己是个错误”，而是自己的存在价值。为此她可以不择手段，甚至到最后更要求孩子们回归她的肉体。“你们是我创造出来的，所以没有拒绝我的理由。我是他们的创造主，要怎么使用他们那是我的自由！”一下子，悲情的味道荡然无存，倒是变得越发令人心生愤恨。至于这样的改变到底是好是坏，那就是仁者见仁，智者见智的问题了。

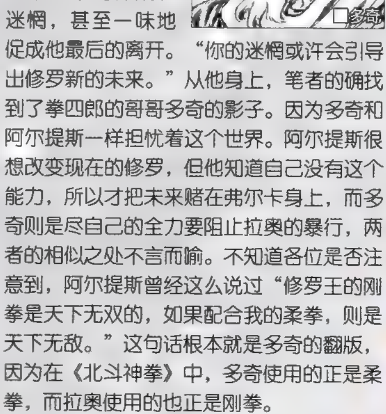
修罗和北斗神拳


■拳四郎

当看到《OG外传》中出现修罗这么一个邪恶势力的时候，不知道各位作何感想？说白点，修罗的定义绝对是相当的另类大胆，甚至于笔者怀疑，如果不是外传，修罗到底有没有可能加入“《OG》系列”中。追寻修罗的轨迹，不难发现，这其实是《机战COMPACT3》的原创势力。当年修罗的登场，一下子就让许多人发现它的设定和经典漫画《北斗神拳》存在太多太多的相似之处。比如招式名，主角有一招必杀技叫作“真霸刚掌闪”，而恰巧《北斗神拳》中也有一招叫作“北斗刚掌波。”胖子将军有一招叫“巨灵奔烈”，而《北斗神拳》中却有一招叫“天将奔烈”，类似的例子是举不胜举。更奇妙的是，修罗的教义和《北斗神拳》的修罗国的教义几乎是如出一辙。同样是执著追求力量的国度，同样是只能靠战斗杀戮存活下去后才能获得荣誉的铁则，修罗国的男儿只要年满12岁就必须进入斗技场战斗也和修罗主角弗尔卡的过去回忆一模一样。不仅如此，角色的设计也对《北斗神拳》进行了充分的借鉴。


■弗尔卡


■阿尔提斯


■多奇

闪光将军阿尔提斯，作为弗尔卡的哥哥（虽然没有血缘关系），他从一开始就看到了弗尔卡心中的怀疑和迷惘，甚至一味地促成他最后的离开。“你的迷惘或许会引导出修罗新的未来。”从他身上，笔者的确找到了拳四郎的哥哥多奇的影子。因为多奇和阿尔提斯一样担忧着这个世界。阿尔提斯很想改变现在的修罗，但他知道自己没有这个能力，所以才把未来赌在弗尔卡身上，而多奇则是尽自己的全力要阻止拉奥的暴行，两者的相似之处不言而喻。不知道各位是否注意到，阿尔提斯曾经这么说过“修罗王的刚拳是天下无双的，如果配合我的柔拳，则是天下无敌。”这句话根本就是多奇的翻版，因为在《北斗神拳》中，多奇使用的正是柔拳，而拉奥使用的也正是刚拳。

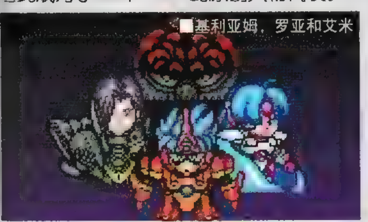
再来说说修罗王，一眼看去，这就是另外一个拳王拉奥。在《北斗神拳》中，拉奥被称为“恐怖的凶暴星，世纪末霸者拳王。”，而修罗王使用的居然是“霸皇拳”，另外在《OG外传》中，被神化的修罗王使出最终必杀的时候，天空会出现了一颗血红的流星（那不会就是凶暴星吧）。不过单凭这些就断定修罗王是拉奥并不准确，就霸气和暴政以及对修罗的统治而言，他更像是《北斗神拳》修罗国的统治者拉奥的哥哥加奥。不过加奥是一个残酷无情之人，这一点修罗王却并非无情。某种程度上，他和拉奥一样有爱，对自己国家的爱，正因为爱，他才不愿意看见修罗的覆灭，才要拼命维持修罗的教义，也因为这份爱，他会在最终战前请求死去的人的原谅，并在最后将修罗的未来交到他所认定的新的王弗尔卡手上。所以严格意义上讲，修罗王更像是拉奥和加奥的融合体。这里还有一个小秘密，那就是其实修罗王的相貌参照的却并非是拉奥或者加奥，而是加奥的最强部下豹，虽然两者的伤疤位置不同，但脸型和发型却是出奇的相似。


■修罗王


■拉奥 ■加奥 ■豹

伟大战争后继者

作为《OG外传》三大主角的吼太，可以说是游戏中戏份最多的一个角色。但说到他变身后的战士罗亚形态却是有很多值得研究的地方。首先，战士罗亚是游戏中齐名于高达、假名骑士以及奥特曼的第四个英雄，罗亚眼部的装饰简直是Banpresto的标志记号（大大的眼镜），along此成为了Banpresto的原创人物代表。


■基利亚姆，罗亚和艾米

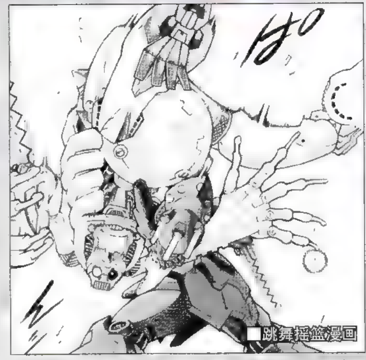
说到罗亚的出身，他竟然是由“暗脑”（ダークブレイン，DARK BRAIN）所创造出来的改造人，为了不让和自己一样的存在诞生而与暗脑战斗。最有意思的是，曾经有一部游戏，主角正好是罗亚、基利亚姆以及罗亚的妹妹艾米，而敌人也就是脑形生物暗脑。似乎注定了罗亚和暗脑的宿命，于是两者的战斗是从未停歇过，以至于伟大战争是一作接着一作的出，仿佛无止境的华尔兹，打也打不完，而暗脑的形态更是一直在改变中。怪不得《OG外传》中罗亚如此评价暗脑“它是一个企图支配所有世界的邪恶的敌人，并没有固定的形态，只不过是一个暗黑意识的集合体。”最后的伟大战争中，罗亚失去了自己的妹妹，只剩下精神体带着合身凯撒来到了这个世界，并遇到了科学家喜三郎，然后附身于喜三郎的孙子吼太上，再次苏醒战斗，这就叫宿命啊。

说到暗脑，居然会是迪米纳斯的创造主，它创造迪米纳斯（其实她的原名是迪纳米斯3号，不过因为记忆系统的混乱居然被记成了迪米纳斯）并把艾米装甲和G雷电战机（Gサンダーゲート直接翻译是雷门的意思，名字来源于浅草寺的雷门，因为Banpresto的所在地正是浅草）交给她的目的是要她找寻罗亚的下落并将其彻底铲除掉。可惜迪米纳斯却完全不记得有这么回事，结果还把众人引导到了巨大要塞索迪昂内部，并引发出新一场伟大战争。

暗脑自称“暗黑的睿智”，它的目的很简单，就是要支配所有的世界，要毁灭一切光明，从而创造出最为完美的暗黑世界。过去为了摆脱它的支配，人们创造出了逃生的方舟，名为“ラディ・エス・ラディウス”，现在的索迪昂正是这五艘方舟仅剩的两艘之一。事实上，暗脑的话语中多次提到了“十二键”，更暗示，似乎现在世界发生的这些纷争都是有某股力量在背后操纵而引起的，只可惜话还没说完就已经被干掉，不过因为它只不过是个暗黑意识集合体，只要人存在一天，负面意识就不会消失，而它也就不会有绝对灭亡的那一天了。

电击漫画大补完

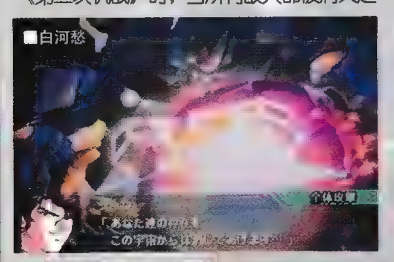
其实早在《OGS》的时候，游戏中有一段剧情来源于《电击》上八房龙之助的漫画《狡兔死走狗烹？》，不过或许是漫画过于短小精悍了，笔者是没看出什么门道来。哪知道加入游戏中，村田和罗连希昂居然会如此的拉风，不仅没有在短小的故事情节中被我方干掉，反倒独力撑起了一片天，誓要把反派作风进行到底。如果说这部漫画剧情的引用是为了塑造出一两个新的强人，并为以后新生DC军的再次冒头作准备的话，那么《OG外传》中再次引用八房龙之助于《电击》上连载的两部漫画用意何在，笔者就着实不清楚了。看看游戏开始不久的《跳舞摇篮》，漫画中根本就是讲述教导队老大北村开如何发挥自己的底力，以一人之力摧毁恐怖主义的故事，简单的说就是开叔英勇的一天。到了游戏中，这部分剧情并没有多大的引申性，最多是通过敌人多娜之口导出了军方的秘密开发计划以及MX那两个疯狂博士的阴谋。而《最强之盾VS宇宙比目鱼》这段就当真令人无语，看那条所谓的比目鱼，绝对是机战有史以来最为诡异的存在。偏偏这样的敌人也在游戏中出场了，实在不知道让笔者用什么表情来面对。唯一令我们清楚的只是，这条在漫画中并没有说明来历的怪鱼其实也是《MX》那帮疯狂博士的杰作。频繁地把漫画剧情搬到游戏中，这莫非就是“《OG》系列”未来的发展方向吗，还是说仅仅只是因为剧情容量不够而拉来凑数的呢？这点就只有天知地知寺田贵信知我们不知啦。


■跳舞摇篮漫画


■宇宙比目鱼漫画

白河愁的最期

说起来，白河愁这个角色当初真是设计得太成功了，以至于“《机战》系列”游戏中总会看见他的身影，一会儿是敌人一会儿是战友，谁也摸不透他的想法，但却只有一点是可以肯定的，他非常强大。“《OG》系列”中会有他的戏份，这丝毫不令人惊讶，不过纵观《OGS》中他的表现，却只能说不过不失。他并没有作为我方的真正敌人出场，而是以一个观察者的身份居高临下的观看着我们的战斗，而且还乐此不疲，后来更是偶尔登场一下，帮助我方解围，发表高调演讲，明星派头十足却也龙套得可以。然而谁又会想到，这样的一个人居然突然间就成了《OG外传》的最终BOSS，反正笔者看到这里的确是大跌眼镜。当然，这一段剧情如果要细究，还是有过去游戏的影子，因为《第三次机战》时，当所有敌人都被消灭之后，他的确反戈一击，成为了我们的敌人。最有意思的是，作为古兰森开发者的王博士似乎一早就察觉到了愁的野心。毕竟他是唯一一个知道古兰森的秘密以及愁的内心世界的人，所以才会想尽了方法要制造出能够消灭古兰森的机器，好阻止愁，可惜到最后也没能如愿。某种程度上，王博士虽然长得很猥琐，但也不失为一个好人。


■白河愁

当愁被打败的时候，他表现出来的并不是懊恼悔恨，反而更像是如愿以偿后的满足。通过最后的对话可以看出，他为什么会这么做，其实是想用自己的死来换取自由。只要了解机战历史的人都会知道，当年白河愁是被其母亲作为祭品献给了邪神，就在其快要死亡的时候，为了能活下去为了能得到强大的力量，愁和邪神订立了契约。所以愁并不自由，他一直被契约所束缚住，永久的契约只能靠死亡的方式来解除。所以，他最后不但没有痛苦，反倒很欣慰，因为那一刻他自由了。

如此说来，愁到底是死没死呢？按照《机战EX》的剧情他后来是被复活了，并且亲手召唤出邪神并将其打倒，而后的《第四次机战》更是作为一个自由人的角色出现在我方，那一刻他不再是我们的敌人。也许到了《OG3》他便会再次苏醒，但这终归还是得看监督的意愿。

末了回顾，方发现，这一次《OG外传》虽然剧情容量的确压缩得过分，但寺田贵信却也挖了许多坑，铺下了许多伏笔，而现在的笔者别无他求，只希望在《OG3》中能够看到这些坑被十分完美地填满，估计这也是大部分机战玩家的心声吧。



文编 Hikaru 美编 舞起沙漠





今回书评

我们总是很关注其实不属于自己的东西，好像挺自作多情，但也只有这样做才能逐步跟国际“接轨”，要不然活得多没劲。比如，我们刚刚给友邦日本和美国生于2007年的游戏们做了一次年度最佳游戏的中国媒体+玩家评选，详细介绍大家可以参看本期杂志前面的报道。

媒体奖的最佳游戏名单是——

No. 1	MUL	《使命召唤4 现代战争》（无法否认的优秀，从出生开始发光的金子。）
No. 2	PS2	《战神II》（一部伟大的作品，PS2动作游戏无冕之王。）
No. 3	PSP	《怪物猎人 携带版2nd》（原始的狩猎乐趣，掌机上的《魔兽世界》。）
No. 4	X360	《光环3》
No. 5	Wii	《超级马里奥 银河》
No. 6	PSP	《危机之源 最终幻想VII》
No. 7	NDS	《塞尔达传说 欢迎沙漏》
No. 8	X360	《信赖铃音 肖邦之梦》
No. 9	NDS	《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》
No. 10	PSP	《寂静岭 起源》

各大机种玩家投票的No. 1名单是——

PS3	《GT赛车5 序章版》13587票（唉……）（二三名分别是《真・三国无双5》和《使命召唤4 现代战争》）
X360	《光环3》14487票（二三名分别是《使命召唤4 现代战争》和《蓝龙》）
Wii	《超级马里奥 银河》13636票（二三名分别是《生化危机 安布雷拉历代记》和《生化危机4 Wii版》）
PS2	《战神II》18048票（二三名分别是《最终幻想XII 国际版 黄道十二职业系统》和《王国之心II 最终混合版+》）
PSP	《怪物猎人 便携版 2nd》15736票（二三名分别是《危机之源 最终幻想VII》和《寂静岭 起源》）
NDS	《塞尔达传说 幻影沙漏》12491票（二三名分别是《逆转裁判4》和《押忍！奋斗！应援团2》）

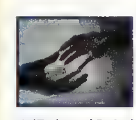
现在摆在我们面前的，是媒体评选的10款最佳游戏和各位投票选出的各机种最佳游戏。它们当中的哪一个在2007年为你留下了美好的回忆呢？欢迎大家在这里分享自己的游戏感受。



jakye1985 LU版主

怎么说呢，我的最爱并没有拿到游戏大赏的NO.1，可以说有很大的失望吧。2007对于我来说就是它的一年，不需要任何质疑。从3年前我就开始了这漫长的等待，直到它的诞生，我无时无刻不在期盼。因为我知道，2007将是它辉煌迎来最终章的时刻，我一定要亲眼看到这场华丽的谢幕演出。当在鏖战之后，一切再次回到平静，我默默的看着屏幕……真的，那一天我真的流泪了，第一次为了一款游戏落泪。一种感动，穿越了6年的感动，虽然更多的是在等待，但是从没有一款游戏让我如此痴迷过……哪怕就算今天它只能屈居在第四的位置，它依然是最棒的，没有任何一款游戏能够代替它在我心中的位置，它缔造了许多神话般的记录。但是创造了什么记录并不重要，重要的是，我知道，它是最棒的。也许很多年后，会有那么一款游戏超越了它，会拥有比它更多的FANS，但是它的名字永远不会消失——《HALO3》。





余生一坠 LU超版

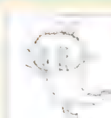
上榜的都是好游戏，没上榜的也有很好的……只是没有上榜而已。就和IMDB的评分一样，前300名都是好电影，得4、5分的也有精彩的，只是它们只能感动很少一部分人。

《COD4》、《MHP2》都是今年玩得时间最长的游戏。都是多人同乐的类型，一个对战一个合作，这两款游戏的高评价完全反映了独乐乐不如众乐乐的道理。



☆DevilMayCry☆ LU VIP

前三名有幸都玩过。自己一向喜欢《使命召唤》系列……初中的时候接触到一代就使我深深爱上这个系列，绝赞的临场感是前所未有的体验。最喜欢的还是这个系列界面的创新，游戏中界面几乎简洁到什么都没有，甚至没有准星，但玩起来还是那么顺畅，使玩家更投入。相比之下《荣誉勋章》系列地上武器都要标个符号的设定实在是……另外，Activision是我最喜欢的游戏公司，除了对《使命召唤》系列的爱之外，还有个很大的原因是他们做游戏的态度。



litianran LU版主

鉴于本人的经济能力，有且仅有资格对《战神2》发表些感慨。能够让我一口气通关的游戏一般均为“热血”系，《战神2》是本人少有的能一口气打穿的游戏之一，恢宏的画面，流畅的操作，再加上热血的主角、热血的视觉冲击力，我斗胆断言在PS2上不会再有能够超越本作的游戏了。至于那些什么暴力论以及色情论，在我看来只是噱头罢了，充其量只是媒体身不由己的找些话题而已，并不能掩盖住这神作的半点光芒。当然如果一定找缺点的话——我很担心我手柄遥杆的寿命而只将游戏通了一遍。



weiyan2006

TOP10里面的游戏除了后面三个因为种种原因没有玩过之外，其他的7款都已经玩了，而且其中的不少已经通关。《HALO3》对于系列的忠实FANS来说，无异于是心目中的神作，或者说，是最接近神作的一款游戏；而对于其他X360玩家和非X360玩家来说，也的确是一款如雷贯耳的作品，这一点，我们大家都不能不承认，毕竟前两作的光环太耀眼了，所以，注定了《HALO3》是一款关注度极高的产品，也正是因为这样，游戏发售后不久，网上出现了很多关于《HALO3》画面缩水以及其他BUG的文章，诚然，这些文章所提到的问题，是《HALO3》本身真实存在的，但是，就以我为例，我在第一次玩到《HALO3》的时候，也是经历了兴奋（次世代重量级大作，终于玩到了，能不兴奋吗？）——惊讶（进入到游戏画面以后，觉得这种画面在次世代游戏里面，实在是有些寒酸，也开始怀疑MS的制作诚意）——爽快（前面的惊讶在之后的激烈的战斗中被慢慢覆盖，取而代之的是一气呵成的爽快的游戏节奏和剧情、音效的渲染、配合……不由地投入到士官长的角色当中去。）——震撼（在经历了无数次难以忘怀的复杂场景下的流畅战斗之后，真正的被游戏整体所呈现出的精彩的剧情和流畅的进程所折服、震撼，是唯一能代表此时此刻心情的词语）的过程。我不是“软饭”或者“索饭”或者“任饭”，所以，我玩游戏的时候是冲着游戏本身对自己的吸引力而去的，并不是纯粹为了什么画面、系统、人设去玩的，我觉得那样的话太累，游戏，之所以吸引我们，是因为它们好玩，至于好玩的定义，一千人的心中，会有一千种答案。这就是仁者见仁，智者见智的事情了，呵呵。

xiali7788

LU会员

《战神2》可能是唯一一款我买回家把盘放进机器之后一口气通关的游戏了。经历9个小时的奋斗终于迎来了那不是很恰当的结尾－－

几乎所有人对这个游戏都是褒奖有加，我就说几点不足吧。比起整个过程中让玩家惊喜不断的1代来说2代明显有些烂尾……开场那惊心动魄的一战之后就没什么特别震撼的地方。命运战马的部分的确魄力十足，但舞台巨大化的手法已经让很多人麻木。没有进步就是后退，希望3代能像初代那样用更具创意的设定再次震撼我们所有人。

《MH》似乎已经没什么好说的了。联机的爽快感，与同伴齐心协力打败强敌的成就感都是其他游戏不能比拟的。但这个系列进步空间还很充足，无论是画面还是系统都可以下更多功夫……希望C社能好好利用这块招牌，使它充分发挥自己的魅力。



bluemary

LU会员

昨天的回家的路上和同事聊起了游戏，说到自己刚刚高考完那会，别的同学都是出去旅游好好放松一下，我则是在考试完的第二天买了PS2，在家里闭关了2个月。那时候对于游戏的热情是最高的时候，几乎就是没日没夜的打游戏，不管好的坏的，一律玩通关再说。如今呢，主机在家里一摆就是一两个月，灰都积上了，只能拿来擦一下。在整个07年里面，我玩的最多的游戏，竟然都是NDS上的，尤其是《赛尔达》和《应援团2》，基本上就是NDS上我真正用心玩过的游戏了。Wii在家里舞了一阵，就只剩下我妈还在坚持《Wii Sports》。PS3、X360虽然对于已经有了固定收入的我来说，已经不是遥不可及的梦想，但是，我总是在彷徨，真的有必要再买主机么？高清的画面很美好很强大，但是那已经不足以吸引我再在电视机面前废寝忘食的游戏了……和同事感慨，现在的游戏不好玩了。其实自己也知道不是，只是再也没有那么多的精力能够投入到游戏中去了……所以，这次的投票，我看过之后真的很为难。主机基本都摸过，但是游戏玩得太少，list出来的名字，好大一部分是主机根本就没有听过了，光这么想想就很可怕。埋着头，仅仅凭着在各种媒体上获得的消息，选择了自己理所应当的。但是，那真的是实至名归么？我不知道。但是至少从结果看来，我勾选的大部分游戏还是入选了。不管用多么强大的广告宣传，不管用多么华丽的词汇褒美，真正的评判，始终在玩家手上。主宰这个业界的是销量，但是能打动玩家的却是质量。或许我们并不能看到这两者的平衡，但是至少，我们还能从游戏中获得乐趣，找到属于自己的感动，这样，就足够了……

我爱PSP

LU版主

最大的感受还是《CCFF7》吧……回忆什么的我就不多说了……让我感慨的最主要还是难得在PSP上一见的高素质游戏。这也让我那闲置了几乎1年的PSP从新死命运转……一星期休息时间加起来大概不过一天。拥有PSP已经很久了，不时在想这玩意我留着做什么。MP3？太重。MP4？无意义。游戏机？没兴趣……实在找不出其他的语言来评价这台SONY的首款掌机……世界无法给它成功的褒奖，自然也给不了它失败的贬低，但做为游戏机，这玩意确实不大搭调。做为掌上娱乐终端，它又不够格……让我很为难呢。不过《CCFF7》是继北欧女神后又一让我疯狂的PSP游戏……而且还不是移植的，这让我备感欣慰。其实我本人并不是一个对游戏有多大爱的人，到头来穿过的游戏十个手指也能数干净了。所以参加这个选择我还是有些局限性的。

《COD4》其实这游戏我开始并不是很想买，我对FPS游戏向来没有什么很大兴趣，但还是买入了PS3版，其主要原因还是PS3软件的缺乏……这让我选择游戏很是为难。不过游戏的高素质还是让我眼前一亮，宏大的场景更是把我震撼的一愣一愣的……狙击关卡的设计更是让人拍案叫绝，此时我想起了星爷某个电影里的台词，我就串改一下吧“这么好的游戏，要是我以后玩不到了该怎么办？”呵呵……当你遇到精品的时候自然会这样了。其实我也有些自作多情。





茶客

很可惜的是，玩家投票的前3名，我都没玩过。也许次世代对我来说还太远了吧。也许我的现在只有那台积满灰尘的PS2和遗忘在抽屉里的NDSL。

——君君

《COD4》的战场气氛不错，列表中我唯一玩过的。

——killer_l

以上游戏，一个都没玩过。还是掌机的老大哥好，《俄罗斯方块》我又来了。

——GAGA

头四个几乎都没悬念嘛……DS倒是有好多接近的。《战神II》本身里面就带个神字了，《HALO3》，北美游戏人的必玩游戏。《MHP2》，在我棒子里待的最长的ISO。

——yuda

文 苍生 文编 尼亚 美编 chisu

恨不相逢未嫁时

——记游戏中的有缘无分

想眼中
能有多少泪珠儿
怎经得秋流到冬尽
春流到夏

弓腰公主手记·一

我是孙坚的女儿，名叫孙尚香。我从小就喜欢舞刀弄枪，大家都叫我弓腰公主，虽然我也不是不喜欢人家这么叫我嘛……

现在，天下各地都一片战乱，真是个严苛的时代呢，不过也只有这种时代，我的武艺才能派得上用场！

父亲大人，兄长大人，我虽然一直都留守在后方，但是这一次我一定要跟着你们上战场！让你们瞧瞧我弓腰公主的武艺！

弓腰公主手记·二

父亲大人因为在跟刘表作战时受了伤不幸病故了……尸骨未寒，伯符大人竟然也追随父亲的脚步而去……

然而仲谋哥哥他把这些悲伤都埋藏在心底，重新把孙家上下振作了起来，还与刘备大人联手把侵攻到赤壁的曹操给打了回去。

我现在就要率军追击败退的曹操，话说回来，那位被大家称道的刘玄德大人究竟是一位什么样子的人呢？真想见他一面呢。

弓腰公主手记·三

赤壁之战后，我就出嫁给了刘备大人，他可是与我孙家一同击退曹操的英雄呢，我想，我们一定可以和睦相处的。可是没有多久，我就被召了回去……这个时候我才恍然大悟，自己不过是被利用在权谋里面的一枚棋子而已……玄德大人，对不起。但是，我思念玄德大人的心绝对，绝对不是假的，我坚信，总有一天，我们会再度相会的！

弓腰公主手记·四

合肥之战、南蛮之战……虽然战事频频，我却有一些轻松，这样暂时蜀汉和孙吴，也就是玄德大人和仲谋哥哥之间就不会发生战争了吧……

弓腰公主手记·五

终于平定了南方，孙吴的根基也稳固了下来。但是……如此一来，就只剩下与曹魏、蜀汉的战争了……还有跟刘备大人之间的战斗也……无法避免了吗？

玄德大人为了报义弟关羽麦城之丑，倾全国之力向江南攻来。失去家人的悲伤、愤懑、哀愁……这我懂，玄德大人。

也许真的不得不战了……虽然我很害怕以敌对身份在战场相会……但是，为了哥哥、父亲的大志，为了天下苍生，我已经没有回头路了！

硝烟弥漫，战鼓震天。浑身素缟的男人，面容憔悴、愤怒，全然没有了当年的那份雄姿英发。

"玄德大人，我一直以为您会成为我的新家人，我一直都这么相信！"

"尚香，你……"

"不要过来！我终究是孙家的女儿……亲大人、伯符哥哥、仲谋哥哥，他们的梦想还有吴国上下，天下苍生梦想，我必须帮们去实现！"

"桃园之义，汉室兴亡……连你也不能解么……"

刀出鞘，剑在手。

利刃过处，血溅五步。

"为什么……我们会……为什么……要生于这乱世……玄德大人……我……我一要连着玄德大人的份一起好好地活下去，好地！"

暗云敝月，火烧连营，哀鸿遍野。

——《真·三国无双》

荒凉的西欧农场，电闪雷鸣，夜空中着令人毛骨悚然的低吼，不知道是野兽，还人……

少女孤坐在小屋中，听着外面响起的阵犬吠、惨叫、枪声、以及钝器击碎头颅的响。然后是死一般的寂静，一个脚步声从外一步步地向着这里走过来……

咯嚓一声，门开了。

"不，别过来！"情急之中少女抄起边的一根木棍扔了过去，却砸在砖墙上发"砰"的一声闷响。

"别害怕，冷静一点。"不再是粗鲁的班牙乡村俚语，纯正的美国英语用浑厚的嗓说着，"我叫里昂，是奉美国总统的命令前营救你的。"

"什么，我爸爸？"又惊又喜的少女抬头望向来者，这是一张典型的盎格鲁撒克逊统的面孔，笔挺的鼻子，棱角分明的下巴，毅的嘴唇泛着一丝略带嘲弄的微笑："没错来吧，跟着我离开这里。"

"嗯！"

"为了告诉美国佬世界警察不是那么当的，我们绑架了美国总统的女儿，赐予她量，然后，送她回去。"形容猥琐的神父站二人面前桀桀地笑着，用审视战利品的眼光着少女。

"里昂，我想……他们可能在我脖子上射了什么……"

"你对她做了什么！"男人眼中的精光





了他心中燃烧的怒火

"不过是一点小小的'礼物'，想想当她回到亲爱的父亲身边后的那场地狱狂欢吧！哈哈哈哈，顺便，我也给了你同样的礼物哦。"

逃亡，战斗，跟在他身后，看着他开枪、挥刀、搏斗、受伤，自己一次次被抓走，依然是他一次次来到自己身边，即使是耍性子、发脾气他也毫不在意，"别害怕艾什莉，我马上就来救你！"

"如果你关心自己的安危，可以选择成为我们的一员，当一个无害的人质或者交出那个女孩，安然地离开。因为你根本就是个破杂碎，碾死你就跟碾死一只蚂蚁一样。"矮子撂下这句话就头也不回地离去了，空旷的大厅中只留下两个疲惫的人，而四周潜伏的危机正对他们虎视眈眈。

"我永远也不要变成他们那样子，永远不。"

"别担心，会找到办法的。"男人冷峻的脸上看不到一丝笑容。

野蛮的村人，暴虐的怪兽，桀桀地笑的城主，一个一个都倒在他脚下。看着他宽厚的肩膀一次次倒下，又一次次屹立，原来他并不是天下无敌，只是和自己一起在努力地战斗而已。

窗外飞进的纸飞机上印着鲜红的唇印，他看信的时候脸上洋溢着开心的笑容，从来没有跟我说话的时候露出过的笑容。

终于，我们找到了逃离噩梦的方法，从手术台上下来那一刻我激动地抱住了他。

"里昂，我们……成功了！"

英雄救美的故事似乎永远都是以邪恶被打倒为终结。偎依在他身后，清凉的海风吹在脸上，嗯，幸福的结局吗？

"那……等你把我送回去以后……我们是不是可以……'加班'一下？"

"啊，对不起。"

"……我就知道你会这么说，也不是很受打击了啦。你知道，不过……那个女人是谁？"

"干嘛问这个？"

"来嘛，告诉我……"

"她就像是我无法割舍的一部份……还是以后再说这个吧。"

以后……吗？

——《生化危机4》

一个是[illegible] 一个是[illegible]

耶和华所造惟有蛇比田野一切活物更狡猾，蛇引诱夏娃和亚当吃下禁果，两人才知自己赤身露体，遂以无花果叶为裙。耶和华神呼唤亚当，对他说："你在哪里？"亚当说："我在园中听见你的声音，我就害怕，因为我赤身露体，我便藏了。"耶和华说："谁告诉你赤身露体呢？莫非你吃了我吩咐你不可吃的那树上的果子？"亚当说："你所赐给我，与我同居的女人，她把那树上的果子给我，我就吃了。"耶和华又问女人："你做的是什么事呢？"女人说："那蛇引诱我，我就吃了。"耶和华于是对蛇说："你既然作了这事，就必受咒诅，比一切的牲畜野兽更甚。你必用肚子行走，终身吃土。我又要叫你和女人彼此为仇，你的后裔与女人的后裔也彼此为仇。女人的后裔要伤你的头，你要伤他的脚跟。"

蛇正被一辆摩托车的前大灯直直地照着。

"抱歉我来晚了"对方是个女子，声音听上去很柔美。

"把引擎关掉，他们会发现的。"身为一名特工，蛇本能地不愿意暴露在光照下。

"你是他们派来的特工吗？"

"你就是亚当？我还以为会是个男的。"蛇稍稍放松了警惕。

"亚当来不了了。"女子的声音十分沉静

"好吧，说暗语，谁是爱国者？"

没有回答……

"谁是爱国者，回答我！"

代替回答的是从四周突然涌出的士兵们，手上黑色的AK47突击步枪表明了他们的身份。

"趴下！"女人的声音从摩托上传来。蛇第一时间向附近的掩体跃过去，灯光熄灭，枪声响起，一连串铅弹射入人体的闷响之后，空间里便只剩下了摩托车引擎的轰鸣声。

"我的代号是夏娃，你呢？"摘下头盔的女人露出姣好的容颜和一头靓丽的金发，蛇的目光扫过拉开拉链的胸口，一瞬间仿佛听到了玛丽莲梦露的经典歌谣。

"蛇。"

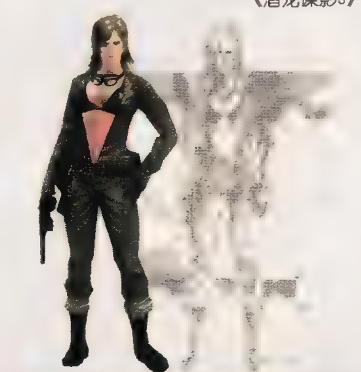
"哦呵呵，你是来诱惑我的么？"女人浅浅一笑。

出生入死，患难与共，佳人相伴，大敌当前。阴谋、背叛、财宝、荣誉，当一切终结，美人在怀，美酒在手，一杯佳酿，一夜风流。

当清晨的阳光照在蛇，不，应该是叫作杰克的男人身上的时候，他只发现了女人留给他的一盒录音带：

"早上好杰克，希望你昨晚睡得好。首先我要向你道歉，因为我骗了你，我不为赫鲁晓夫工作，也不是克格勃的特工。我冒充克格勃特工夏娃混在沃尔金身边的目的就是为了给我的祖国拿回原本应该和美国苏联平分的那一份'哲学家的遗产'，才能和他们分庭抗礼，这一切都必须感谢你的帮助。不过我并没有完美完成任务，因为这次的规定是杀死所有和这次事件有关的人，也包括你……但是我做不到……这和爱没有关系，也不是因为你救了我，只是为了一个承诺而已，我对The Boss的承诺……"

——《潜龙谍影3》



[illegible]

长廊的最深处，失踪许久的史蒂夫被捆在墙角，就像亚历山大·阿西福德一样，一柄巨大的斧头牢牢地压在他身上，让男子动弹不得。

"史蒂夫！"克莱尔一个箭步冲上去，用尽全身力气却始终无法撼动那巨斧分毫。

这时，苏醒过来的的史蒂夫看见克莱尔，脸上闪过的表情掺杂着惊喜、爱怜和绝望："不，不行，克莱尔，那个疯子把对亚历山大做过的实验全都用在了我身上，你快逃走吧，我……我支持不了多久！"

就在说话的时候，史蒂夫的身体飞快地开始了变异，皮肤从惨白变成了绿色，肌肉和骨骼开始暴胀，原本潇洒的棕色长发也变成了暗绿色。"哇啊啊啊啊啊啊！"他大叫着，眼中的绝望和仇恨随着人性一点点慢慢地褪了下去。

"史蒂夫！清醒一点！史蒂夫！！"无视克莱尔的呼叫，巨人抄起那把巨斧向着女孩儿一步步逼近。克莱尔简直不敢相信眼前所发生的一切，眼看着背后的闸门就要关闭，她最后看了一眼已经失去人类意识的史蒂夫，转身一个翻身滚出了只剩一条缝的大门。

铁质的栏杆并不是狂暴的史蒂夫手中巨斧的对手，一下，一下，大门一点点地被打开。惊慌失措的克莱尔一步步地后退着。似乎有谁对这气氛还不够满意，一只粗大的触手从地下钻出，牢牢地缠住了她！

"咣啷——！"史蒂夫终于冲破了闸门，举起巨斧站在克莱尔的面前。

"不——！"

随着女孩儿的尖叫声，巨斧带着呼呼的风声落下，刹那间鲜血四溅，克莱尔惊讶地看着被砍出一条长疤鲜血淋漓的触手，望向史蒂夫，狰狞的面目上一双圆睁的眼睛中闪烁着愤怒……和关心："克……克莱尔，快逃！"

没有那么多时间，被砍伤的触手嘶吼着爆起，以无可抵御的力量瞬间刺穿史蒂夫的身体，然后带着模糊的不知是它自己还是史蒂夫的血肉逃回了地下。被重伤的男孩儿倒在地上，慢慢恢复成为人类的样子。

"史蒂夫！"克莱尔一把将男孩抱在怀里。

"你哥哥……来了吗……"史蒂夫感觉到女孩温暖的手在自己脸庞上的轻轻抚摸，四周的一切却都是那么寒冷。"对不起……我，我无法实现诺言……跟你一起离开了……"

"史蒂夫，振作一点，哥哥已经来这里营救我们了，我们可以离开这里，振作点！"女孩紧紧抱着男孩，早已泪流满面。

"能够遇到你，真是太好了……"

最后一句话，牢牢地铭记在了女孩儿的心中："我爱你……克来尔……"

被女孩紧紧抓着的手突然失去了力量，年轻的生命悄然从残破的躯壳中褪去。女孩抱着男孩儿渐渐变冷的尸身痛哭起来，在她迄今为止的生命历程中，还未有过如此悲伤的经历。

空荡荡的房间，只有女孩的哭泣声久久回荡，不肯散去……

——《生化危机 代号维罗尼卡》



光年先在这里祝大家新年好。拿到这期的杂志相信上学的学生已经考完了，上班的也该放假了。过年除了团圆、年夜饭之外，对于玩家来说可能也是“业务”最繁忙的时候。本期的休闲吧还是为你搜罗了新年里比较有意思的数码产品、新书、新碟和新电影，供你挑选。特别推荐一下本期娱乐聚焦中介绍的《银翼杀手》这部电影，最近华纳公司刚刚推出和以前版本都不一样的最终版。不管你曾经看过还是从来没看过，这次的新版都是一次体验经典的好机会。

新潮数码

文编：光 年



积木音乐播放器

韩国公司Mobiblu显然对于正方体相当偏爱，这款叫做Nanum小家伙就是他们最新的作品。这款数码音乐播放器可以折叠成正方体，也可以展开成十字形，相当有乐高积木的感觉。它有1G的肚量，内设USB2.0接口，支持MP3、WMA和WAV等格式。这么一个小东西却能将二维和三维结合在一起，的确是很有意思的设计。



木质耳机

现在大家可选择的好耳机太多了。多年前就曾经出现过的一款JVC HP-DX1000的木质头戴式耳机。到了2008年JVC看来仍然钟情于此，又推出了木质的耳道式耳机HP-FX500，同样在耳机用料上选择了能让质感加倍、音质也提升的木材外壳，价格为1070元。



Lightmare腕表

这只称为Lightmare的手表，或许会让你不自觉就联想到梦魔(nightmare)这个字眼。不过这款手表设计成谜一般的显示界面的确可能让你看到哭。表面外围的大圆点代表时针，小圆点代表分针。中心的细小红点标示着分针刻度间隔五分钟的具体时间。想想看，如果数学考试时戴这支手表看时间真的是一场噩梦啊！



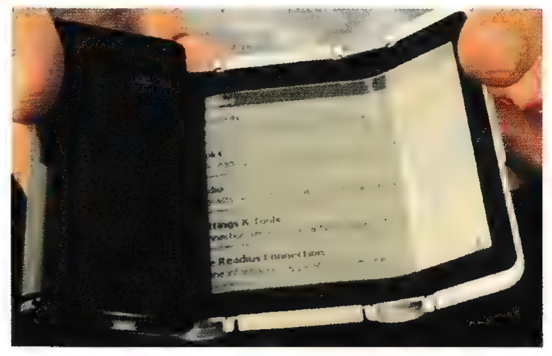
汽车拖鞋

想必很多人都有这样的经验，当你半夜爬起床的时候，四周一片漆黑，想要去上个厕所却什么也看不到。你在黑暗中跌跌撞撞，碰痛了脚指头，也吵醒了家人。现在一双很Q的汽车鞋来为你解决这个问题。这双红色的汽车拖鞋上各有两个LED头灯，据说它可以照亮你面前至少30尺的地板，让你不用在黑暗中跌跌撞撞。这双拖鞋是如此的神奇，厚重的车身可让你的脚即使在现在寒冷的冬季依然保持温暖，两台车共八个轮胎让你不会在湿滑的浴室地板跌倒。不过问题是这双拖鞋的要价居然是惊人的29.95美元。



可卷手机书

现在的电子书已经不止于单纯的能看了。为了有阅读感，人们
追求纸和铅字式的质感。Polymer Vision真的推出第一款使用
卷电子纸的电子书阅读器“手机书”。更棒的是他们宣布可卷电
显示屏已经进入了量产阶段。



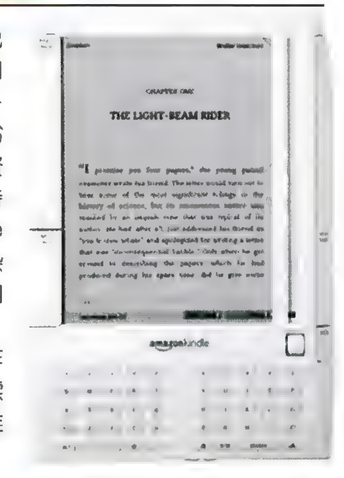


艾利和电子书

这款由艾利和设计的电子书还没有上市，不过
支持彩色显示，并且还支持手写，看起来相当
质感，让人期待。

亚马逊Kindle

设计师Robert Brunner说Kindle将改变人们的阅读方式，如同iPod改变人们听音乐的方式一样。亚马逊是全球第一大网络书店，Kindle的竞争力除了丰富的资源外，主要特点还有它的网络支持功能，你可以随时随地通过Kindle登录网络，购买图书，订阅报纸杂志（还包括blog）等。6英寸的四级灰度屏幕，分辨率为600x800，167ppi，Kindle的屏幕使用了叫作electronic paper的技术，使阅读如同纸张一般。开启无线网络可维持2天，关闭网络电池可续航一周。



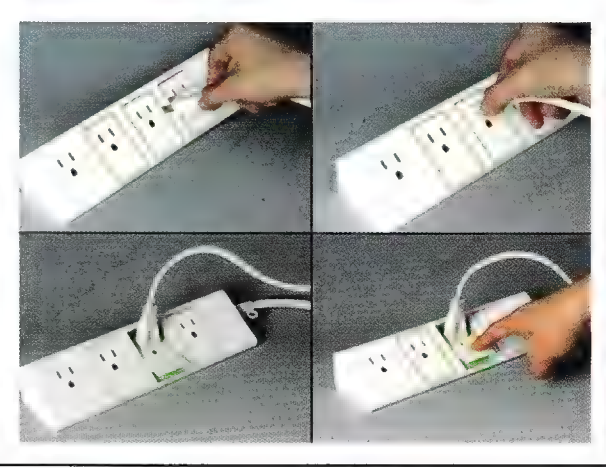


DOS抱枕

看到这个抱枕大家是不是想起自己最早辛苦的用命令和
DOS打交道时的经历呢？这个MS-DOS的抱枕简直就是为了大
家回忆而设计的，当然设计者也在里面相当“用心”的放上了
是[PORN]文件夹和TROJAN.EXE这样的东西。在这个DOS
在离我们越来越远的时代，抱枕倒是个不错的纪念品。

一指插座

尽管电子产品的说明书上总是建议我们用两只手来拔插头，不过估计大多数的玩家还是和小编一样喜欢用一只手拔。现在有一个很简单的小创意就可以实现一根指头拔插头。这个由Yoo-Kyung Shin所设计的Raise Me Up，是个相当特别的插座。当插头插下去时，插座的另一端便会翘起，就像开关一般。因此，当我们要拔插头时，只需要用一根手指头，轻轻一按开关便能够轻松地将插头拔起。



文编：光年



另一个未来

——《银翼杀手》与游戏继承者

或许你曾为《黑客帝国》而惊叹，曾经为了《攻壳机动队》的颠覆而思考，但其实这一切都开始于20多年前的一部商业失败的电影——《银翼杀手》。华纳电影公司在2007年12月28日发行的《银翼杀手》最终剪辑版中，导演雷德利·斯科特甚至拉回了当年的演员补拍了一些镜头，这种只有《星球大战》才享受过的待遇也再次证明了这部描述明日的科幻片在历史上的重要地位。实际上除了电影之外，这部影片对于电子游戏的影响也相当深远，时至今日仍有相当多流着《银翼杀手》血脉的继承者们。

25年前，一部叫《银翼杀手》的科幻电影在电影院上映，然而却反响平平。尽管时至今日我们依然不能把这部电影的票房称之为成功，但随后的很多年里却出现了很多的追随者。现在《银翼杀手》如此有名并不仅仅因为它是目前最棒的电影之一，更是因为电影对于未来的独创性的描述。

《银翼杀手》在片中不仅冷嘲热讽的表现了我们对于全球化、集权控制、非人性化和环境恶化的恐惧，而且对于未来有着真实可信的描述。《银翼杀手》中的洛杉矶不仅仅描述了未来也包含着厚重的历史感，这也是电影如此让人信服的原因。电影中的世界有着足球场那么大的电子公告牌，有着在空中飞行的车辆以及可视电话。而在那些现代派的未来建筑之间还是混杂着一些老旧的建筑、街区和混乱的城市。当电影中将过去和未来混杂在一起时，整个怪异的未来世界也就更加真实。和一些未来电影中的理想化洁白的色调和整洁相比，这部电影中尽管有着像是可视电话这种高科技的场景，却往往覆盖着各种涂鸦。让你相信这座城市的确已经有人生活了很久了，这种反乌托邦式的设计代表着人类的另一个未来。



和任何伟大的电影一样，《银翼杀手》所造成的影响远远的超过了自己本身的媒介。他的主题和美学都被各种动作电影，动画、音乐以及我们特别关注的电子游戏所借鉴和重新探索。实际上电影对于游戏的影响远远的早于我们对游戏电影化的关注。比如现在来看相当抽象的早期游戏《太空侵略者》正是来源于美国五、六十年代的一些粗糙的科幻片。这部电影之后的很多描述城市天际线上闪耀着冲天的火光、有着在空中穿梭的汽车以及有各种旧时痕迹的未来大楼实际上都要归功于《银翼杀手》的启发。而电影中出现的那些单纯诚实的复制人，只是因为想成为人类而遭到追杀，最终这也让我们开始思考，到底人类和复制人，谁才是真正的怪物？

到底这部影片对于哪些电子游戏造成了影响呢？让我们回顾一番吧。

银翼杀手

平台：Windows PC
发售日期：1997年11月
开发商：Westwood Studios
发行商：Virgin Interactive

说到电影精神的继承者当然绕不开这部电影的同名的授权游戏《银翼杀手》。10年之前，Westwood发售了这部改编自电影的鼠标点击式的冒险游戏。和很多后来的电影改编游戏的狗尾续貂不同，可以说这部游戏在继承原作值得纪念的美学风格上取得了极高的成就，这部游戏中同样有着重重黑幕掩盖的惊人秘密。游戏的室外镜头对于电影的环境还原的相当精准。而室内的场景则和影片中一样，给人比较的幽闭的压迫感。在1997年时，Westwood工作室的执行副总裁路易斯·卡斯尔曾经对采访他的记者说："这不是一部关于游戏的电影，这是一部还原电影中环境的游戏，表现的是这部电影所营造的紧张感和情感。"

卡斯尔当时雇用了曾经参加过原作创作的概念艺术设计师西德·迈德，并且让他忠实的还原着电影中乔丹·克罗内维斯创造的电影视效。并且"还找到了当年拍摄电影的人员谈了很多次才让我们逐渐找到了符合电影设定的理念"。卡斯尔解释道："这部电影拍摄时并不太依靠现代的特效技术。高质量的手工模型，光线和拍摄手法让电影有了很独特的画面风格，这也很好的体现了故事的氛围和悬疑感。为了让游戏能忠实的还原电影的感觉，我们甚至把拍电影时用的道具从博物馆里拿了出来照着制作。因为游戏实际上就是3D化的电影，所以我们制作游戏的唯一限制是在3D渲染的视效技术上。"

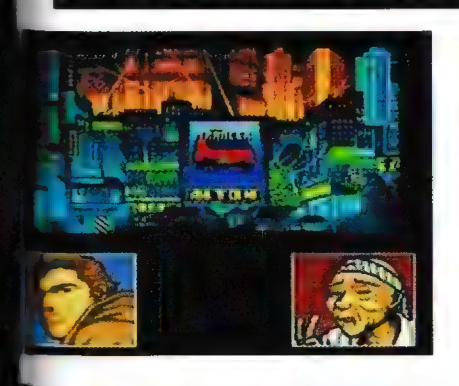


《银翼杀手》的PC游戏有着完全原创的故事，剧情是从电影的环境中衍生出来的实际上是和电影的一种"并存"关系。游戏中洛杉矶警局的银翼杀手类雷·麦考伊和电影中的主角德卡一样，被派给的任务就是追杀一伙复制人。游戏设计了很多随机的事件——故事中的同一个角色是否是复制人可能会随着玩家的选择而不同。

很多原作电影的演员都参与了游戏的配音。尽管采用了枯燥的选项对话的交流方式，语音还是让游戏气氛充满了令人战栗的逼真感。另一个优点是，游戏中你也可以用ESPER设备来查看画面细节。

《银翼杀手》这款游戏就和电影一样获得了评论界的一致好评，但在商业上却是完全失败的，可以说《银翼杀手》是一款既领先于时代又落后于时代的游戏，因为，在1998年正是传统的冒险类游戏整体没落的开始，而作为一款经典的鼠标点击式游戏《银翼杀手》正是搭上了这艘即将沉没之船。当时《银翼杀手》的技术方面也出了问题，游戏采用了以hyped voxel为基础的引擎，让这款游戏的技术在还没发售时就已经过时了。当时voxel引擎最大的优势就是可以不依靠3D硬件加速生成漂亮的3D画面。但是世事难料，3D显卡占领主流市场的速度超乎制作小组的想象，这使得游戏在当时看来已经比较华丽的画面仍然无法和使用了Voodoo显卡渲染的游戏相抗衡。

实际上《银翼杀手》所创造出来的这种电子朋克风格的东西也深深的影响了当时日本的流行文化和意识。在日本，雷德利·斯科特这部电影的主题和美学被日本的动画、电影和游戏吸收了很多。在追寻很多作品的最开始灵感时，总是有《银翼杀手》的影子在背后。不过在下面要说到的这部游戏里可谓无处不在。



抢夺者

平台：Sega CD
发售日期：1998年11月
开发商：Konami
发行商：Konami

这是小岛秀夫早期的以电影化方式讲述游戏故事的尝试之一，《抢夺者》是一款彻底的向《银翼杀手》的灵感致敬或者说是彻头彻尾借用的作品。穿着军用防水短外套失忆的新人杀手吉里安·西德，他的任务是去捕捉一伙阴谋将自己伪装成人类的机器人。这一剧情让《抢夺者》几乎成了《银翼杀手》赤裸裸的复制品。这款游戏可以说是电影影响游戏表现的最显著的例子，小岛秀夫几乎完全没有在主线剧情上有所修改。在随后的"《潜龙谍影》系列"游戏中，尽管小岛秀夫最初还是稍稍的参考了科幻动作片《逃出纽约》，但更多的是具有自己原创性的东西。

质量效应

平台：X360
上市时间：2007年11月
开发商：Bioware
发行商：Microsoft



如果你对《银翼杀手》的电影比较熟悉，或许你在《质量效应》的标题画面就能感觉到银翼杀手的气息。没错，背景音乐是这么的熟悉。知名的游戏音乐人杰克·沃尔和山姆·哈利克为《质量效应》所做的配乐很显然的模仿了凡吉里斯在《银翼杀手》里展现的声音风格。游戏的指导凯西·哈德森表示："《质量效应》是有关未来的一部原创作品，但灵感来自于以前的像是《银翼杀手》和《沙丘》这样的经典科幻电影。"游戏中的音乐融合了80年代的电子乐和现代的交响乐来衬托了戏剧性的故事主线以及史诗般的未来世界。哈德森认为这次的配乐可以称之为"原创性和人们所熟悉的风格的融合"。

暗影狂奔

平台：SFC
上市日期：1993年11月
开发商：Beam Software
发行商：Data East



《暗影狂奔》是融合魔法与未来的一款游戏，它的世界中魔龙、精灵与数字网络共存。政府无力，大型企业成为了世界的支配力量。在高楼耸立的城市中，人们整日的生活在楼群的阴影中。因此那些穿梭在黑暗中的网络黑客就被称为"Shadow Runner"。

毫无疑问的是《银翼杀手》的风格几乎渗透到了《暗影狂奔》的每一处细节。最明显的就是这款游戏中对于城市生活的描写。其中对于未来的巴比伦金字塔式的建筑的描绘甚至和电影是一模一样的。

追捕：纽约/追捕：旧金山

平台：DOS APPLEII
上市日期：1988年
开发商：Evryware
发行商：Sierra On-Line

谈到我们熟悉的外星人题材，Sierra公司出品的游戏"《追捕》系列"已经把这个主题发挥到了极限。在游戏中我们不仅仅需要面对着融合了历史沉寂和滥用技术的世界，甚至两部游戏中的主要地点都是纽约和旧金山的旅游胜地，都变成了"糟糕的未来"的代名词。





神经漫游者

平台：DOS、Apple II、Commodore 64
上市日期：1988年
开发商：Interplay
发行商：Mediagenic

说到这款《神经漫游者》的游戏和《银翼杀手》之间的关系，可能会引起一个鸡生蛋、还是蛋生鸡的疑问。因为这



款游戏改编自科幻大师威廉姆斯·吉布森的小说。神经漫游者的世界和其他随之派生的小说一样，暗示了在《银翼杀手》中预言的人类和复制人融合进化的未来。可能当时《重金属》杂志（注）上墨比乌斯的漫画作品一定程度上影响到了吉布森和《银翼杀手》的导演雷德利·斯科特。

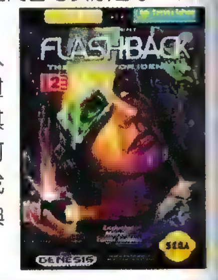
吉布森本人曾经在接受杂志的采访时说当他在写作《神经漫游者》这部小说时曾经去看过《银翼杀手》，不过在影片的前半个钟头就走出了电影院。尽管威廉姆斯·吉布森本人极力去否认受到了《银翼杀手》的影响，但有点讽刺的是《神经漫游者》的同名改编游戏却多处借用了《银翼杀手》的视觉符号，特别是在城市的表现上。更有意思的是我们甚至能从游戏的配乐上听出《银翼杀手》中电子音乐的元素。

闪回

平台：DOS、Sega CD、SNES、Atari Jaguar
上市日期：1992年
开发商：Delphine
发行商：U.S. Gold

玩家或许很容易忽视《银翼杀手》在《闪回》身上的影响。而且从故事的角度看这款游戏的剧情更接近于另一部科幻小说《极度空间》。而且游戏的开场是在一个丛林密布的行星里，你还看不出来。但如果你有足够的耐心玩到游戏的第二个场景的话，那乌烟瘴气的城市景象简直就像是电影里的翻版，甚至其中也有飞行器在穿梭。

在游戏的后期，你会发现游戏中你同样会接到命令去杀死"复制人"。没错，就连游戏中的叫法都和《银翼杀手》完全一致。不过这部游戏的中的内容可以称之为80年代科幻电影大串烧，施瓦辛格州长大人的科幻名作《过关斩将》也位列其中。总之你几乎可以在《闪回》里找到所有当时的经典科幻元素。



最终幻想VII

平台：PlayStation、Windows PC
发售日期：1997年9月
开发商：Square
发行商：SCEA

说到《银翼杀手》，或许《最终幻想VII》并不是第一个跳入你脑海的游戏。但是如果你重新复习一遍《最终幻想VII》开场动画，镜头掠过爱丽丝头顶后，米德加尔市冒着烟的高塔，阴暗的平民窟，神罗企业化的集权统治……不难看出这一世界观的源头同样来自于《银翼杀手》。另外一些标志性的地方如废弃的教堂，杂乱的管道系统，无一不展示着这座城市新老交替的变化和阴霾的浓雾中那种带有工业气息的冷漠。



※注：1975年墨比乌斯（Moebius）与他的朋友Phillipe Druillet，Jean Pierre Dionnet，和Bernard Farkas组建了自己的创作组织Les humanoides associes并共同创办了《金属狂啸》（Metal Hurlant），这直接刺激了《Metal Hurlant》美国版《重金属》（Heavy Metal）的创刊，带动了欧美另类插画/漫画的兴起。

苜蓿地

美国 科幻惊悚 MOVIE

导演：马特·里维斯
主演：迈克·沃格尔、迈克尔·斯塔尔-大卫、杰西卡·卢卡斯
上映日期：2008年01月18日



影片的故事发生在主人公罗伯准备去日本的前夜，他一直视这次的告别聚会是个解决自己和女友之间感情问题的机会。然而随着一阵惊动了所有狂欢人群的震动，他本来好好的计划泡汤了。人们都安静下来开始围着电视看有关地震的报道。当他们爬上楼顶才发现，一个火球在城市的地平线上爆炸了。随后电力供应出了问题，众人由困惑变成了恐惧，不少人跑到了大街上。随着外面人类的尖叫声和怪物的咆哮，大家这才明白整个纽约都被某种来自另外一个世界的恐怖怪物所占领。

看　点 由热门美剧《迷失》的监制J.J.阿拉姆斯以及编剧德鲁·高达德携手进攻大荧幕的怪物电影将采用DV的纪录片方式讲述故事，和早年小成本的《女巫布莱尔》一样大走纪实路线。尽管此片成本也不高，但特技加上吸引人的迷雾剧情是值得期待的最大理由。



长江七号

中国 科幻喜剧 MOVIE

导演：周星驰
主演：周星驰 徐娇 张雨绮 林子聪 冯勉恒
上映日期：2008年01月31日

周星驰在片中扮演一个穷困潦倒的父亲，和儿子居住在宁波大马路边的一栋破旧房屋里。为了让儿子能够过上好生活，星爷被迫到建筑工地打工，不过却遭遇“民工欠薪”的悲惨待遇，不仅拿不到薪水，还因“闹事”被工头追打。凄凉无比的周爸爸虽然买不起价值上百元的玩具给儿子，但不忍就此放弃，机缘巧合，在垃圾堆里捡到了一个很奇怪的东西。周星驰非常高兴，准备把这个东西当作玩具送给儿子。没想到这个玩具竟然是和外星人联系的通讯器。利用这个通讯器，周星驰一家人竟然联系到了一个很美丽的外星人……

看　点 [illegible]

功夫灌篮

中国 运动喜剧 MOVIE

导演：朱延平
主演：周杰伦、蔡卓妍、陈柏霖
上映日期：2008年02月07日

世杰是一个见义勇为、好打不平的孤儿，被功夫大学的老校长收养，从小习武，有一身好功夫，也有“中投”的神技。然而新任功夫大学校长，爱钱又势利，看不惯世杰打着老校长养子的名号在学校白吃白喝，于是借故编派罪名将世杰驱逐出校门。世杰流浪到公园，无意中展现“中投”神技，被“公园混混管区”王立看上，骗世杰去打篮球……



看　点 本片在大年初一上映，尽管2007年周杰伦刚出了个人最不好听的一张专辑，但却拍出了两部电影。这部剧情非常有漫画感的新片，或许只有笑料和篮球的特技是值得你期待的。



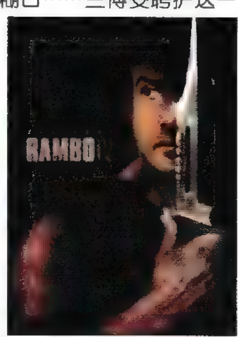
第一滴血IV

美国 动作 MOVIE

片名：Rambo IV
导演：西尔维斯特·史泰龙
主演：西尔维斯特·史泰龙、朱莉叶·本茨、马修·马斯登
上映日期：2008年01月25日

看　点 兰博这个被电影、动画、游戏演绎了无数遍的超级战士又回归了！其实在90年代初的两部续集中，《第一滴血》早已脱去了对越战的反思等等深刻的元素，彻底变成了肌肉加机枪的娱乐片。看完预告片你就会知道，又一部电子游戏式的电影就要来临啦！

20年后的约翰·兰博，已经没有了以前的英姿勃发，他远离家园，退守至泰国北部的一个小村落，在萨尔温江畔做着摆渡的生意勉强糊口……兰博受聘护送一班基督教传教士进入缅甸进行难民援助工作。当部份传教士被缅甸军人俘获后，他唯有率领一支雇佣兵队伍冒死前去解救。



尼斯湖水怪：深湖传说

主演：布鲁克·奥佩斯本·查普林、布赖恩·考克斯
上映日期：2008年2月16日（中国）

小男孩安格斯一家，就住在尼斯湖畔。一场风雨之后，安格斯意外捡到一颗硕大的石头。 安格斯把巨石带回了家，还好奇地剥开了表层。不料，这古怪的石头竟然是个巨蛋，五彩斑斓的蛋里居然还跳出了一只前所未见的奇怪生物！

奇幻精灵事件簿

主演：莎拉·伯格、弗雷迪·海默、塞思·罗根、玛丽-路易斯·帕克
上映日期：2008年02月15日

故事发生在葛雷斯家三姐弟身上，13岁的姐姐玛洛丽和9岁的双胞胎兄弟杰瑞及赛门，在爸妈离婚后和妈妈一起搬到姨婆在乡下的一栋古老大房子里。没想到在这里，竟发生了一连串稀奇古怪的事情，为了调查家中的神秘事件，杰瑞不但发现了一间密室，也意外的在阁楼里找到一本记载精灵的怪书……

城寨星座

文编：旋木

读者拿到这期杂志的时候，已经离我们传统的新年不远了，那么首先在这里祝大家新年快乐。伴随着新年的喜庆，我们也来好好看看2月里你的星座运势到底如何，在连续两期推荐游戏之后，本期我们把目光转移到动漫作品上，千万不要错过哦。

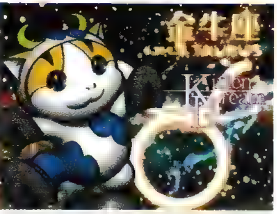
2月星座运势



动漫态度：冲动

白羊这次洋洋得意地走在所有星座前面：如日中天这四个字就是形容你本月运势的。事业感情还有人际关系，这个月都非常之顺利。唯一要担心的是健康问题，白羊们多注意一下牙齿和骨头酸痛之类的毛病哟。

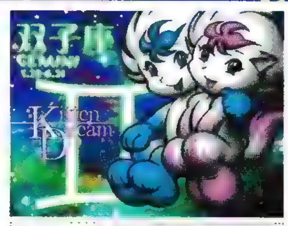


动漫态度：物质

运势有点小糟糕的金牛们，不要太在意那些坏消息吧，出国旅游也许会让你放下身上的重担。别担心，这个月你的金钱运强得很，努力一点说不定能赚到明年的压岁钱呢。只是，太看重物质不见得是好事哦。





动漫态度：善变

双子座今年一年和家人发生严重摩擦的几率都很高，解决方法是尽早独立。如果本月已经有类似的兆头，想办法搬家吧！起码双子们本月的人际关系很不错，对未来的人生和事业方面都很有帮助。

推荐动漫：《南家三姐妹》
推荐理由：三姐妹里你喜欢哪[illegible]



动漫态度：恋家

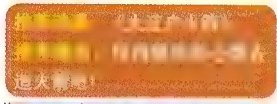
温柔的巨蟹座这个月有点反常，很容易发脾气，和周围的人容易起冲突。要克制一点啊！尤其是工作了的巨蟹们，小心发生业务上的纠纷哟。另一方面，巨蟹这个月的恋爱运强到令人发指，可不要迷失在温柔乡啊。

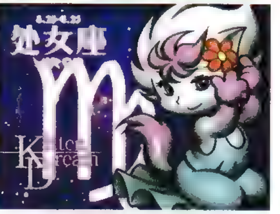
推荐动漫：《奔向地球》
推荐理由：那个你跨越宇宙穿梭千年也想回去的地方叫做家。



动漫态度：霸气

狮子们的气势是蒸蒸日上了，多去和朋友玩乐吧，聚会或派对不仅使你心情愉快，还可能认识很好的朋友。不过学业工作方面怎么就没这么积极呢？不行哟！偷懒和摸鱼都是不对的！工作也要努力啊。

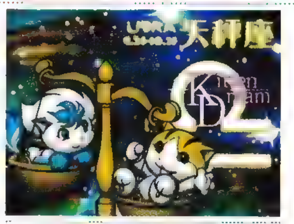




动漫态度：完美

处女的运势有点受到限制，很容易受到消极情绪的影响，使自己不愉快。学业方面的责任和压力变大了，让你觉得很棘手。不过恋爱运倒不错，会遇到好对象，或者和现在交往的人愈发顺利呢。





动漫态度：犹疑

天秤们本月运势中会发生重大的事件，好坏却取决于自己的选择。旅游运很不错，但家人的身体情况可能有点问题使天秤们不敢出远门，而恋爱方面摩擦不断，甚至有分手危机，请注意彼此的沟通和信任。

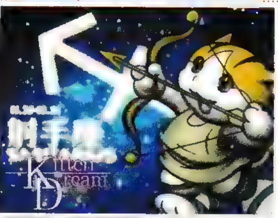




动漫态度：极端

蝎子这个月有点消极，虽然看起来像普通的低潮期，但还是要注意压力同时爆发时候所带来的混乱。无论如何请凡事都朝积极乐观的方向思考吧。感情方面最好不要多想，本月的蝎子可是一头烂桃花灿烂啊。

推荐动漫：《迷糊女战士EXCEL SAGA》
推荐理由：不需要大脑的爆笑动画，让人忘掉烦恼。



动漫态度：恣意

去买彩票看看吧！本月的射手偏财运比较旺，会有意外的收入。但要注意的是就算有钱又开心，也别乱花呀，当心入不敷出！不过短期旅游的建议不错，和朋友或者家人一起去玩玩吧！

推荐动漫：《横滨购物纪行》
推荐理由：不能出门的话，就感受透纸而来的横滨阳光吧。



动漫态度：偏执

近期运势强烈的山羊可能最近生活会出现大变，但幸运的是无论是什么事情都会有一个比较圆满的结果的。不过，看起来会有很辛苦的加班，而生活消费也容易超过预算……不要对某些东西太执着呀！要节制点！

推荐动漫：《勇午》
推荐理由：尝试在刀尖上跳舞——交涉人是刺激又危险的职业。



动漫态度：叛逆

新年伊始就忙着赚钱，08年对于瓶子们来说会是不同以往的忙碌的一年。其实瓶子今年的感情运势远远高于金钱运势，有机会的，该把握的，努力珍惜吧，也许就会开花结果呢。不过无论哪个方面都要记得凡事要有计划，莫冲动。

推荐动漫：《竹剑少女》
推荐理由：[illegible]贪财的[illegible]教师？还是剑道高手OTAKU萝莉？



动漫态度：浪漫

这个月的双鱼是有点郁闷的。感情、学业与人际关系方面的压力总是使你觉得郁郁寡欢。适当地放松一下心情如何？在家做做瑜伽听听音乐，哪怕发呆，不要让自己被烦心的事情弄垮，包容的心态是你需要的。

推荐动漫：《交响情人梦》
推荐理由：闪亮亮的王子和他熠熠生辉的灰姑娘。

文编：旋 木

城寨书房

暖暖

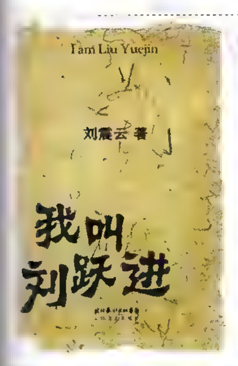
●作者：蔡智恒 ●出版社：作家出版社



离那部痛彻心扉的《第一次亲密接触》已经10年了，那个傻傻呆呆的痞子蔡和美丽清新的轻舞飞扬也早已成为了记忆中的形象，只有偶尔在BBS或者QQ上看见取着相同名字的ID时，才会记起那个青春朦胧的时代。我们曾经在网络上，被这样一个故事所感动。台湾作家蔡智恒，网络上的昵称是痞子蔡。他1998年读水利工程博士时于BBS发表的第一部小说《第一次的亲密接触》，不但引起了全球华文地区的热潮，更开创了网络小说这种持续了10年的形式。《第一次的亲密接触》后，蔡智恒又写了《雨衣》《槲寄生》等书，而假借他的名字出版的网络小说更是数不胜数。虽然题材和文笔未免重复，但那份淡淡的纯情，却是永远不会过时的。这部《暖暖》是蔡智恒最新创作的小说，讲述了一段跨越海峡两岸的爱情故事，正如他说的：再长的物理距离，都无法割舍人们内心的情感交流和共鸣。

我叫刘跃进

●作者：刘震云 ●出版社：长江文艺出版社



说起刘震云，也许读者还不太熟悉，但说起冯小刚导演的电影《手机》以及《一地鸡毛》，包括那部因为种种原因最终未能开拍的《温故一九四二》，恐怕就没有人不知道了，而这几部电影，正是改编自刘震云的同名小说。在这个中国电影普遍被评价为剧本太烂的年代，刘震云不仅是一位优秀的作家，也可谓是一块保障电影质量的金字招牌。而这一次，刘震云联手中影集团韩三平，提出了“作家电影”的概念，小说和电影同步进行，不仅担任电影的编剧，还兼任总制片人一角。同样因为种种原因，原定于去年底上映的同名电影被推迟到了今年年初上映，但这并不妨碍小说的问世与热销。在这本书中，刘震云用异常冷静的口气，向人们讲述了一个“羊吃狼”的玩笑。不过，你可能当时没有笑，在合上书的时候笑了，过后想起又笑了，这种独特的“刘氏幽默”在《我叫刘跃进》中达到了极致。

文编：光 年

音乐茶座

未来

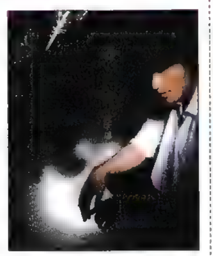
●专辑歌手：方大同 ●发行公司：华纳唱片
●发行时间：2008年1月3日 ●语言：国语



香港歌手方大同的这张专辑中Old School Soul和Neo-Soul玩得更浓了，也融合了更多更丰富的灵魂元素在其中。而且也像以往一样加入了他的众多偶像的元素，像Michael Jackson，Stevie Wonder等，可见方大同对Soul的热爱与执着。专辑中大量运用的Funky的节奏和电钢琴的和弦，混合上方大同独特略带沙哑的和声，Soul十足，说他是最黑的中国人也不为过。方大同的歌不取巧，不流行，不适合所有的听众，你不会每一首都喜欢。但总会有你的最爱。

鸽子

●专辑歌手：杨宗纬 ●发行公司：华纳唱片
●发行时间：2008年1月11日 ●语言：国语



台湾“星光大道”的选手杨宗纬首张专辑的制作群阵容非常惊人，由此可以看出此张专辑的用心，每首歌曲的难度都很高，无论是抒情的、摇滚的、R&B、Jazz的、快板的，让杨宗纬都有不同的发挥；在歌词部分，更是精锐尽出，邀请到许多名词人，甚至陶晶莹和五月天的阿信都为杨宗纬写了歌，值得一提的是，杨宗纬也很努力的写了一首歌词《你看》，曲和《重来好不好》相同，但是宗纬的词充满了哲思与内心剖析，意义非常深，是新人难得的佳作。

桐话妍语

●专辑歌手：Twins ●发行公司：英皇娱乐
●发行时间：2008年1月9日 ●语言：国语

阔别了国语乐坛一年多，Twins在2008年以通过音乐、影像照相本为歌迷们献上《桐话妍语》的真实纪录！这次以自传式概念推出的国语专辑，Twins找来音乐才子周杰伦和陈少琪联手打造《连带关系》，由这对双生儿唱出年轻人的生活态度。

《桐话妍语》包括妍语篇和桐话篇，由词人陈少琪以一个旋律而特定为蔡卓妍和钟欣桐个人度身订造而设的两份歌词，其中首支双生歌《可爱不可爱》，由陈少琪了解她俩的感情观而创作出来的，分别成为了妍语版和桐话版。



我很好

●专辑歌手：刘若英 ●发行公司：亚神音乐
●发行时间：2008年1月11日 ●语言：国语

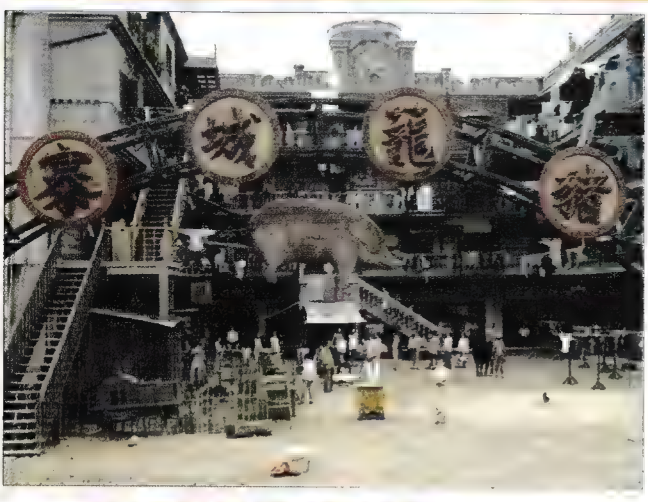


专辑回归音乐，收录3首亲身创作。延续以往刘若英的音乐曲风。此外，更是力邀陶晶莹、韦礼安、陈忠义几位音乐能手的作品，首度合作所激荡出的火花增添了专辑新鲜感。已经许久不曾为专辑创作的刘若英特地献出3首词曲创作，显见她为此张专辑亲力亲为的专注与诚挚。

新专辑抛开文艺腔，生活感满溢。让人觉得温暖而明亮，唱腔也展现以往不常见的中高音色，音乐仍是她擅长的都市情歌氛围。不管经历多少挫折、错误与失败，不管拿过多少奖、受过多少称赞，贴近且诚实的坦白更让人进一步认识充满生活气息的刘若英。

WEB SHOW 精采网络文章选读

文编 旋木 美编 chisun



二十四桥明月夜

策划：旋木&hopy

——2007“感动猪笼”网络事件回顾

在周星星的电影《功夫》里，星仔试图在一个叫“猪笼城寨”的地方敲诈居民，却不知道他们个个身怀绝技，结果在那里栽了跟头。星仔与居民的冲突不经意地将“斧头帮”戏剧性地卷入其中，正反两派之间的斗争正式展开。“猪笼城寨”里高手如云，身藏不露，所有精彩的故事在这里展开，在这里延续。星仔在高手的点拨下学得了如来神掌，打败了恶势力，从此让“猪笼城寨”里的人们可以和平安稳的生活，在这里传宗接代，也让“猪笼城寨”之名响彻了整个中国，人们都纷纷来到寨子里生活，因为这里的每一天都精彩，都充满着挑战，这里的所有百姓都热情好客，大家把这里当作是自己的家，温馨、甜美。虽然这里也有这里的法律，不能自由自在，但这里高手如云，能安全的生活，何乐而不为呢？而我们的周星星同学自从领悟功夫的真谛，又踏上了旅程，去寻找他的《长江7号》了。作为寨子里的每一位百姓，让这里继续丰富多彩，让这里更加和平繁荣，那也是我们每天生活在这里的保障。

2007年，levelup游戏城寨经历了建站以来的第三个年头，而作为“情感交流区”存在的“猪笼城寨”子论坛也在每天的川流不息中一天天发展壮大。2007年，网络上发生了很多事情，2007年我们的“猪笼城寨”也发生了很多事情，有的可能轰轰烈烈，有的可能毫不起眼。但究竟有哪些事件是影响到每个人的，又有哪些是感动了每个人的，可能每个人都有自己的说法。这期的Web Show专题就让我们总结回顾发生在我们身边的“感动猪笼”的事件，去怀念2007年关于网络的幸福生活吧。

事件1 曾经沧海难为水，除却巫山不是云——论坛系统改版

罗伯特·索耶曾经在自己的纸笺上写下过这样一句话：“我们都是星星。”

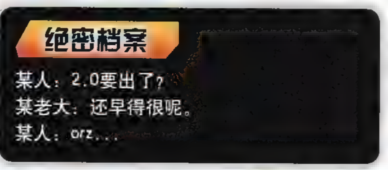
世上本没有盘古，万物皆是由那混沌演化而成。在不断增加巨大的压力和超高的温度之下，氢原子们不断地被挤压到一个点之上，就在他们超过临界质量的那一刻，混沌初开，是故，易有太极，是生两仪，两仪生四象，四象生八卦，八卦定吉凶，吉凶生大业。于是就有了元素周期表，有了碳氢氧分子的复杂组合，有了组成我们身体的物质条件。从某种意义上说，人类和星星的起源是一致的，虽然我们的生命一个闪耀亿万年一个如白驹过隙转瞬即逝。当我们仰望星空，星光从铜铸屋顶的巨大缺口洒落，四周静得如鸿蒙初开的一刻，一片黑暗。蚀刻了星辰和日月的巨大铜盘随着时辰缓缓的运转，由黄铜制造的皇极经天仪被水滴的力量推动，无数雕刻着尺度和符号的铜轮围绕轴心旋转。而我们无法领会的天地演化之道便随着时间流逝一步一步地进行下去，而我们能做的，则是静静等待卯日星君喷薄而出的那一刻。

网友寄言

虽说是“感动猪笼”的大事件，但论坛改版，对于每一个人来说都是历史性的，时代在发展，我们的论坛当然也要发展，这也是必然的，虽然改版后造成了很多麻烦，但多数人对改版还是充满期待和支持的。

版面没以前好看，界面很混乱，风格不丰富，系统不完善，甚至有很多恶性BUG，有必要改版吗？相信这是刚改版后，很多人的普遍想法，有的人没能坚持住，走的走，潜的潜……但哪个“企业”会因为一时的成功而会放弃更进一步的举措呢，对于一个成功的论坛来说，改版是必然的！

在2.0系统来临之前，我们继续期待



绝密档案

某人：2.0要出了？
某老大：还早得很呢。
某人：orz……





件2 很强大，很暴力——回帖间隔时间BUG的出现

17世纪的法国南部某地，一个年轻的公务员正坐在油灯前奋笔疾书，鹅毛笔在羊皮纸上摩擦着发出“沙沙”的轻响，黑色圆润的墨水流淌出来又瞬即被细致的纤维吸附，留下一个个龙飞凤舞的数学符号。直到月亮焦急地躲到了云层后面，连东方的启明星也变得黯淡不堪——一缕鱼肚般的白色已经在天边微微露出，年轻的公务员终于长出了一口气，在纸上重重地画上一个句点，接着伸了个懒腰，整理好满桌凌乱的书稿，两手托腮望向窗外天边的那一缕晨曦。

突然，他像是想起了什么，脸上露出似醉非醉的笑容，这笑容随着嘴角的上扬和下垂而变化着。男人的眼神中燃烧着狂热，定定地望着那轮升起的红日。接着表情变得坚定。他重新拾起鹅毛笔，蘸了墨水，在画前书稿的角落处写道：

“当n>2时，不定方程 x^n+y^n=z^n 没有正整数解。”

写完他的眉头突然皱了皱，看着纸上密密麻麻的符号和少得可怜的空白，耸耸肩膀，继续写道：

“对此命题我得到了一个非常美妙的证明，只是这里的空白太小了，写不下……”

这个叫做费马的从未受过系统数学教育的男人，在创立解析几何、定积分、数论等一系列划时代的至今仍然困扰着广大象牙塔中莘莘学子的数学奇迹之后，再次给世人留下了一个没有给出解法的谜题，一个困扰后世智者358年的谜题。

语录

佛即心兮心即佛，心佛从来皆要物。若知无物又无心，便是真如法身佛。

出现了1个错误

系统规定发帖间隔为10秒，您还需要等待 58 秒

返回上一步　论坛首页



网友寄言

改版后最惊心的BUG，是普通水民有了一种被阉割了的痛楚，BUG的时间一次次刷新，最终突破了3位数，会员们的心情也随之一次次的降至冰点，在BUG面前任你天大本事也得乖乖的俯首称臣。当然也有与命运抗争的人们为了突破界限作出的一次次的努力与尝试，但最好的办法还是系统将BUG的完全消除。

luisheero

件3 这个世界上有三种爱——BUG期间坚持战斗在第一线的水民们

这个世界上有三种爱

“你知道是哪三种么？”男人看着坐在梳妆台前的女人，问道。

“不知道。”女人专注地盯着镜子里面的自己，手里拿着一支精致的唇膏正一丝不苟地在嘴唇上涂着。岁月悄然在女人脸上留下丝丝痕迹，不过都被她用粉底和颜色巧妙地掩饰了起来。

“第一种，是如果的爱。就是：如果你怎么怎么样的话，我就爱你。”男人面无表情地看着女人的背影，一动不动——实际上没有别人的帮助他连一根手指头都没法动一下。

“哦，然后呢？”女人嘴里简单地吐出几个字，然后打开桌面上的首饰盒，一件件精美的耳环、项链、戒指被依然白皙纤细的手指灵巧地抓起来，又被放回去，一片叮呤的声音在房子里面回荡。

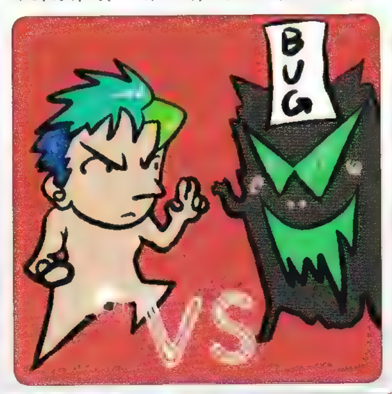
“第二种，是因为的爱。就是：因为你怎么怎么样，所以我爱你。”男人的嘴唇蠕动着，说话对他来说是一件很耗费体力的事情。他盯着女人正在穿耳环的手，无名指上硕大的钻戒闪烁着光芒。

“这样啊。”女人站了起来，走到衣柜前面拿出一堆衣服认真地试穿起来。女人的体态已经不再苗条，略显丰腴的身段透露出妇人独有的韵味，甚至让人能感受到里面燃烧着的狂热的火焰。

“第三种，是虽然的爱，”男人轻轻喘着气，裹在印有蓝白色条纹的病号服里面的身躯不安地上下起伏着，“虽然你如此这般，我依然爱你。”男人有些局促地看着女人走动的脚步，镶着钻石的水晶高跟鞋踩在地上发出哒哒的声响。

“任何感情都会随着时间的流逝而淡化，只有这第三种爱才能经历岁月的考验，长久不衰，对吗？”女人打断了男人的话，微笑着走到他身后，手扶在丈夫坐着的轮椅把手上，低下头柔声在男人耳边说道：“亲爱的，到打针的时间了，我们现在去威廉医生那里，好吗？”

“亲爱的，我永远都爱你……但是可以不要打针吗？”男人的声音已经带着哭腔。



网友寄言

也许很多人会说：前段时间砍掉时间BUG是07年大事件评选活动的首选事件，但是我个人感觉，真正值得我们感动和致敬的，应该是在LU时间间隔BUG越来越长、LU流失的会员越来越多的时候仍然坚持留在LU为LU继续贡献的成员们。其实大家都是热爱LU的，但是因为时间BUG或者其他一些个人原因，有的人走了，有的人潜了。在这个困难时期仍然坚持继续关注LU的广大成员们都是值得我们肯定的。有这样的精神所在，相信在已经消灭了时间间隔BUG的今天和以后，LU都将更加健康的迅速发展。这将近半年的BUG动荡，已经充分鉴证了广大LU成员对LU的热爱和支持。经历了这样的事件，相信不会再有任何更大的困难来阻碍LU的成员们继续热爱LU为LU做自己的贡献了。其实，与其说时间BUG让LU流失了很大一部分会员，倒不如说时间BUG更让大家坚定了热爱LU的信心。这样的困难我们都度过了，还会怕什么？

vrpunkemily

无责任转载　“南风知我意，吹梦到西洲。”

事件4 其实，我是一名演员——《野猪周周报》的诞生

尹天仇：初学者如果要有泪水呢？可能需要一些道具辅助。最简单的办法就是吃一些芥末。

飘飘：你又吃什么狗屁芥末呀！（回头向妈妈桑）喂，我们真的在这听这个死跑龙套的胡说八道啊？

尹天仇：小姐，如果你一定要叫我跑龙套的，你可不可以不要加一个“死”字在前面呀？

飘飘：哈，哈，哈，哈，哈，哈，哈，哈，哈，哈。

尹天仇：其实你们在出来卖的时候，如果能尊重别人一下，那么别人……

飘飘：你说谁是出来卖的？

尹天仇：对不起。

小姐：算了。我们是这样的嘛。

飘飘：我不喜欢让他说。（起身四处找家伙。）

妈妈桑：她就是这样的了，你不用理她。

飘飘拿起一个羽毛球拍，挥动了两下，扔掉。

妈妈桑：没事，没事的。你不用怕，没事的。

飘飘又拿起一个报夹，挥动了两下。

妈妈桑：哎呀你不要惹事了，干什么呀？你不要搞了，听见没有啊！哎，没事，没事，没事。

对一只折凳踩了两脚，一把抓起向尹天仇走来。

妈妈桑：喂，哎呀你坐下吧，你在那干什么呀？我说你你怎么不听呀？

飘飘走到尹天仇面前，猛地一挥将他打翻然后一下一下地猛打了下去……





网友寄言

在ZL萌MAKI的人越来越多，然后通过黑暗的地下人组的合力创造了ZL MAKI第一报《野猪周周报》，而且连做4期都受到好评。

adamazy

事件5 老天没有放弃我们，这个世界是充满爱

西元一九九三年六月二十四日，一个平凡无奇的早晨。纽约时代广场上，一名西装革履的男子像往常一样坐在街边的长椅上一边啜着星巴克咖啡一边翻看着当天的《纽约时报》。当浏览到报纸的头版头条时他的目光停顿了一下，报纸上面印着这样一行大字：“在陈年数学的困局之中，终于有人高呼‘我找到了！’”

照片里是一个身子瘦高、略微有点儿腼腆的英国人。他叫安德鲁·威利斯，美国普林斯顿大学讲座教授。就在一夜之间，他从默默无闻的普通教授变成了世界上最著名的数学家。这一切乃是因为，经过7年传奇般的个人奋战，他终于彻底攻克了困扰数学界长达350余年的“费马大定理”。

荣誉、鲜花、掌声，接踵而至。就在大家弹冠相庆人类的智慧终于没有随着岁月流逝而退化，文明的车轮最终再度向前滚动时，一个不和谐的声音传来：有人在证明中发现了一处漏洞。

安德鲁·威利斯没有强词夺理或就此放弃。紧接着又是十四个月漫长的钻研，和孤寂沉默的七年相比这根本算不了什么。最终他和他的学生发现，自己曾经放弃掉的一个证明方法正好可以弥补这个漏洞，和现有的证法一起构成了相辅相成的完美解决方案。

西元一九九四年九月十九日，美国剑桥大学牛顿数学研究所的研讨会上，完美无瑕的解答被展示在世人面前，这个困扰世人三百五十八年的梦魇终于被终结了。

三年后，1998年佛尔夫斯克尔为了奖励证明费马猜想所设立的十万马克奖金终于在德国哥廷根大学被正式颁发给了这个叫安德鲁·威利斯的男人。虽然这笔当年价值两百万美金的巨额奖励如今只折合美元五万元左右，但是威利斯的名字早已被数学家们载入史册，永垂不朽了。

这一天距离佛尔夫斯克尔奖金的期限——2008年1月1日，只剩下不到十年的时间了。

这是科学的胜利。

一句话点评 这是最好的时代也是最坏的时代



网友寄言

2007年12月6日凌晨0点20分，这一刻，所有人泪流满面；这一天，是激动的一天，这一天，是将成为历史的一天……

程序员没有另我们失望，终于把大家的噩梦，发贴时限BUG给修复了，大家又可以继续JQ，又可以造楼BL。引用ZLBZ八毛的话，“老天没有放弃我们，这个世界是充满爱的。”

海贼王的左手

事件6 人面不知何处去，桃花依旧笑春风——猪笼城寨版主的更替

"我的老师跳下了山崖，我老师的老师抱起巨石跳下了大海，再上一任的继承者投入了火炉，"老者勉强的笑着，"星相经天下的每一任继承者都死在自己的绝望下。"

"绝望？"

"当你真正看穿了星相的奥秘，你会发现你永远不可能看穿自己的命运。我的孩子，你的计算没有错，世界上没有人可以指出你计算的错误。可是你算不清我的死期，是因为我是你所关心的人。"

"我……不明白。"西门摇着头。

"星相的计算，只有在计算和你自己完全无关的事情时才能趋近于准确。可是当你计算和自己相关的事情的时候，你计算的结果就在影响着世界的未来。如果你不去计算，我是不是根本没有机会使用这把匕首呢？"老者淡淡的笑，"你会允许自己的老师把匕首刺进胸口么？"

"孩子，"老者爱怜的看着西门，"羽人的悲哀和快乐你都已经学会了，你不再是一百二十年前那个只想探求星辰奥秘而无所牵挂的西门也静。你最终算错了我的生命，是因为你在关心我啊。"

"怎么……怎么会这样呢？"

"我的老师跳下山崖前对我说，放弃星相吧，作一个不管星命而自由漂泊的人。直到一百四十年后，我才明白他的意思。我能做的只有这个了，"老者使劲的抓住西门纤细的肩膀，"去做你想做的事情吧，不要管诸神的意愿，在你的精神溃散前，你要自由自在！"

无责任转载

坚决不嫁男斑竹的十大理由

1. 斑竹们一向听惯了谄媚奉承的话。
2. 过惯了领导者的生活，大男子主义。
3. 男斑竹们一般不得空闲，白天工作，半夜上网。
4. 上网男人的处事应变能力与其容貌成反比。
5. 女人们都不小气，但也不允许自家的老公拿着本家的利益去营建别人的快乐。
6. 男斑竹们只对键盘与鼠标有兴趣，忘记了与身边人儿的激情与温存。
7. 对具有争论性的帖子或人与事，男斑竹们不是首先看谁有道理，而是看哪边是美女。

……

网友寄言

首先很荣幸能当上ZL的新BZ，这也是对我平时对LU作出不少贡献的肯定，自己很高兴，也很兴奋……

自06年界王和八毛当上ZLBZ后，ZL的进步有目共睹，一转眼便来到了07年，这一年里有一些BZ因为自身原因，相继辞去了BZ一职。当然那些BZ在LU史上的贡献是不能因其退位而被我们磨灭的，那些元老前辈们为ZL打下了良好的基础，让整个ZL的环境变的更人性化，也为我们这些后人创造了良好的条件。我们要做的就是让ZL继续走下去，当然，能不能像以前那么精彩，要看我们这些新老BZ间的合作和实力，更要看广大会员的配合……

旧的不去，新的不来，BZ也好，会员也罢，总有新老交替的时候，只要心中的那份爱不变，ZL就会一直随LU，随大家走下去……

海贼王的左手



事件7 我们仍然在仰望星空——置顶贴的变革

"太美了！"天蓬大叫起来。一只纤细的手遮住他的嘴："别把他们吓着了。"

八十万年，从月亮第一次升起的时候就开始了。她在天地间收取着无数的微尘，从中一粒一粒挑选出银色。八十万年，天蓬就在旁边看着，为了不让说话的声音吹走沙粒，两个人都一只没有说话，只有当穿越时空的旅人匆匆而过的时候，天蓬才会扬起他巨大的翅膀为她遮挡风尘。八十万年，只有沉默，甚至她连抬头看他一眼也不曾有过，可是天蓬知道，她做这一切是为了他。

"别把他们吓着了。"她抽回手，眼中流露着无限的爱意。接着她扬起手，十亿亿银色的微尘便在漫天中旋转起来，绕着他们越转越快。天蓬突然觉得有点头晕，脚步踉跄，不由微微地靠在了她身上。她没有拒绝，手轻轻地挽住天蓬。"小心。"她在天蓬的耳边轻轻地说。

漫天星尘开始随着她的手而舞动，沙粒汇集成银线向着光环的中心环绕过去，中心一个银色的核正越来越清晰。

天蓬只觉得自己的血液也随着这星尘而流动。

"吸引它们的，是你吗？"

"不，是我们。"她轻轻地笑了。

笑声还没出口便被天蓬用唇阻在了心里。八十万年的的光阴酿造的吻如此醇香。

失去法力维系的星尘开始消散，一粒粒散落到天河的每个角落映射出银色的光芒，闪烁着。

星光下，映着一对爱人。



网友寄言

猪笼是LU比较有特色的一个板块，也是最有人性化的地方，这里可以找到很多厚道帖，也是其他相关论坛所没有的，在这点上，ZL的会员是幸福的，这也是我们要继续发扬光大的……

医学帖，英语帖，歌帖，心情帖，硬件咨询帖，数不清的知识帖，这些都是我们的骄傲，在论坛改版之前，相信一些老会员不会忘记界王的《真猪笼无双》，自从看到有这么好的帖子，也是在那么多论坛里选择这里的理由，刚来的时候，被这里藏龙卧虎的气氛给深深吸引了……

现在的ZL置顶，在会员的积极配合下，相信生命力会很顽强……

海贼王的左手

小四语录

"我习惯纯洁地45度仰望天空，寻找云朵的芳踪"

事件8 昨夜星辰昨夜风——LU怀旧版块的开设

就在一百多年前的德意志帝国，曾经有这样两个兄弟，他们出身官宦家庭，均曾在马尔堡大学学法律，又同在卡塞尔图书馆工作和担任格廷根大学教授，1841年同时成为科学院院士。作为语言学家和古文化的爱好者、研究者，两人在上大学期间就结识了海德堡浪漫派诗人布伦塔诺等人，他们搜集整理的德国民谣集《男童的神奇号角》给了兄弟俩巨大的启发，“不能让这些诗歌消失在吟游诗人的口中。”此后，两兄弟便开始在黑森林，莱茵河等地四处走访，访问那些善于讲童话的人们，致力于搜集当地的故事并将其整理、出版，从1812年起直到1857年一共出版了七次，一共两百多篇，并被译为多种语言文字在世界各地广为流传。

曾经看到过这样一段文字：有人做过统计，现代社会每一天平均有78.3个传说消失，原因有可能是现代父母越来越忙没时间跟孩子讲述自己曾经迷恋的那些童话，也有人说是因为现代人已经不再相信神话，不再相信那些曾经叱诧风云拯救地球的英雄们哪怕在世界上存在过一秒。但是我们有理由相信，无论多少人不再在床前给临睡的宝宝讲述传说，无论多少人除了上帝和他的手下不再信仰其他任何一个故事里的英雄，这些正在消失的神话，有关这些英雄的点点滴滴，依然会永远流传下去，因为他们不仅实实在在存在过，战斗过，还曾在这世界上让后人留下欢笑、留下泪水，更留下一段段令人难以忘怀的动人故事……





网友寄言

论坛一直缺少这个专门的板块。[illegible]多让人怀旧的影视作品、动画、歌曲[illegible]戏、吃的穿的用的玩的……都曾经让[illegible]感动了很久……自从魔王和绯担任了[illegible]板块的BZ，工作做的相当认真负责，[illegible]以身作则发了很多很多好帖精华帖，[illegible]动了整个LU的怀旧情绪，这个板块[illegible]很多相当好相当耐看的主题贴，是LU[illegible]的财富。

[illegible]

无责任引用

“就在我们还没准备好接过70人的枪的时候，这个世界已经是90后的了”

事件9 伤痕·男子汉的勋章——论坛第一个勋章获得者



“很久不见了，儿子。”

我那变态的老爸，就如同每次回忆中的那样，十指交叠，半遮住面孔，坐在讲台之前，如冷刃般锐利的目光穿透眼镜片、穿透魔法布幕，直直地朝我望来。红色的外套、黑框的眼镜、微乱的黑发、满脸的大胡子，这个男人就与当年一样，隔着一张厚重桌子，冰冷而遥远地看着我，理所当然地下着单方面的命令。

“这次找你来金雀花联邦，没有别的事情，只是要你驾驶这辆阿玛迪斯。”

“哈哈哈，接下来你会怎么说呢？哦，我大概也猜得到，是像以前那样，要我既然不愿意干，就滚回家去吧？那好到极点啊，大家以后不联络了，有什么婚丧喜庆之类的，千万别找我，我很忙的，哈哈哈……”

“既然你不愿意，那也没有办法，反正也还有替代方案……”

那是一个比我小着几岁，与星玫年纪相若的少女，全身都缠着绷带，看来伤得不轻，半露出的面孔倒尚称清秀，很有一种楚楚可怜的味道。

难道他认为让这少女来开车，我就会心生同情，因此改变主意吗？这真是太可笑了。

“看她的伤，伤得不轻吧？如果你拒绝为父的要求，肯定会伤得比她更重。”

“等……等等，你这算是什么？威胁吗？”

“这当然是显而易见的威胁，还是你觉得为父没有能力实现这个警告？”

无责任转载

我刚才看到先生在玩“乱童起乱”，自以为刀枪不入，谁知道没起到乱，挂了，是不是这样啊，太师？

网友寄言

hezhengbo叔叔的ID挂章了，同[illegible]让大家看着眼红，希望论坛早日开放[illegible]系统，让更多的人也挂上牌牌。

[illegible]



件10 铁甲依然在——猪笼的日发帖数重塑辉煌

黑夜遮住了年轻战士黑色的眸子，指套在战士的食指上沁出微青的铁光，只是一个朴实的指套，却像是块火炭一样向四周散发着热量。指肚的一面磨得如镜，背面则是一个叼着星辰的鹰头。战士的手指触摸到了指套内侧细微的铭文："北辰之神，浩瀚之主，泛乎苍溟，以极其游。"

"铁甲依然在！"战士握紧了手中乌金色的长枪，沉稳而坚决地低吼。

"依然在！"黑暗中倏地泛起一片银白色的光芒，却是赤铁铸就的盔甲在月色下朦胧的反光。一拨男人从阴影中走将出来，和战士一样的赤铁重甲，一样的乌金色长枪。

厚重的乌云间几缕银白色的月光倔强地投射到大地上，男人们和年轻的战士同一时刻以古老的礼节向着月亮行礼，几十个指套在按在胸口的黑铁般坚硬的拳头的食指上沁出微青的铁光。

厚重的乌云正在消散。



今日帖数16568

网友寄言

由于众所周知的原因，2007年猪笼的日贴数同比2006年大幅下滑，临近岁尾的2007年[illegible]月6日，ZL的发帖量终于突破10000，难得的啊，五位数已经不知道有多久没有见了。历[illegible]性的一天！

捕猎者

一句话点评 "水民在，猪笼在！"

件11 灌一贴好水不难，难的是灌一坛子好水——可能是最后一届的"五一灌水运动会"

康熙：母后！

龙儿：皇上，韦小宝他要害我！

康熙：母后，你怎么会在这里啊！？

龙儿：皇上，韦小宝跟海大富原来是天地会的人，他们到慈宁宫来绑走了哀家，途中又遇见鳌拜跟他的党羽，两帮人打了起来，全部都死光了。韦小宝他还想杀了哀家来灭口呢！

康熙：什么！？

小宝：皇上，废话我不想多说了，实情是这个家伙假扮太后，她其实是神龙教的圣女！

龙儿：皇上，所有天地会的人脚底板上都有"反清复明"四个字，不相信的话叫他把鞋子脱了你给看看！

康熙：小宝！

小宝：不是真的啊，皇上！

龙儿：来人啊，把韦小宝的鞋袜给脱了！

杂兵甲乙：喳！

小宝：诶，皇上，皇上！等一等啊！

康熙：清明？

龙儿：另一只脚就是"反复"，加起来就是大逆不道的"反清复明"四个字。

康熙：把另一只也脱了！

小宝：不要啊……哎哟！

康熙：重阳= =？

小宝（起身）：唉……小宝虽然没读过书，但是也懂得一个"孝"字，"清明"跟"重阳"是祭拜先人的日子，小宝刻在脚底板上边，是要提醒自己准时去扫墓而已啊皇上。



网友寄言

最后的五一官楼，去年的五一界王开了ZL第一次官楼，以后五一、十一、过年都有官楼，可惜随着明年政策的改变，今年的五一官楼是最后一次了（应该是吧），所以还是有纪念意义的。

xgyocg

一句话点评

除了重在参与，更好更快更湿也是咱运动会的流行口号哦！

件12 同帖的你——水民的新老交替和兴衰

明天你是否会想起，猪笼里川流不息，
明天你是否还惦记，水楼里不堪拥挤，
班竹们都已想不起，午饭时灌水的你，
我也是偶然翻老帖，才想起下潜的你，
谁记得熬夜顶楼的你，谁安慰黑屋的你，
谁把你的长贴顶起，谁给你加的置顶，
你从前总是很小心，问我贴图键在哪里，
你也曾无意中说起，喜欢跟我在一起……

无责任YY

多年以后，他想起寨门口的繁华与喧嚣，2楼包租婆那间屋的激情与巍峨，还是会泪流满面。



网友寄言

猪笼自改版以来，由于回帖时间bug的存在、寨内内容和许多会员自身问题，导致很多老会员的流失，这是非常可惜的。但同时，由于LU的知名度在外不断上升，又有许多新会员在不停加入这个大家庭。因此，ZL在这一年中经历一个新老交替、大换血的过程。首先，是热情的普通会员的交替。其次，从这些会员中，ZL管理层也挑选增加了新的版主。

云清斋主

事件13 大海啊全是水——某人华丽的3000连与萝卜控发帖数9W达成

他高傲，但是宅心仁厚；他谦虚，但受万人景仰；他可以把神赐给水民的权限运用得出神入化，可以灌出堪称水之艺术的超级帖子。他究竟是神仙的化身？还是地狱的使者？没人知道。但是可以肯定，每个人都给他一个称号：水————神。

（从镜头外伸出一只手，给了司仪一个响亮的耳光。）

你说我是神仙的化身不就好了吗，你干吗说我是什么地狱的使者？地狱关我什么鸟事啊？

我想给你加一点神秘感吗。

你想？那什么时候轮的到你想？神秘感，我神你老母！画面一黑，SPOT一打下来，就把你这个王八旦打得跟鬼一样了，这个样子你还嫌不够神秘感？我现在不是拍恐怖片，大哥！

（委屈）导演安排的。

你找人去把那个导演给我干掉，然后再找个人把你也给我干掉。就是有这种废物导演，再加上你这个废物司仪，你们两个刚好配合起来，这不是存心整我吗？你到底是不是要耍我啊？

对不起，我保证下次再也不会这样了。（走开）

废物，你真是废物啊。记住啊，你是个废物，不准你用走的，你给我滚着去！

转向镜头：

各位观众朋友们晚上好，我就是美貌与智慧并重英雄与侠义的化身人见人爱花见花开玉面小飞龙玉树临风赛潘安一朵梨花压海棠风流而不下流性感而不令人反感人称铁齿金不换诚实可靠小郎君的宇宙超级无敌小旋风——军曹是也！



一句话点评

他不是一个人在战斗，他不是一个人！



网友寄言

回帖BUG解除后，那惊天地泣鬼神无古人后无来者的3000连……（好吧，虽然中间有打断）那位因此被塞了两星系的烈士也成了有史以来LU贴数上涨速度最快的会员……这位革命先辈会永远活在我们心中，宇宙超级小强。

204

9W，90000，当很多人还为贴数900努力的时候，萝卜已经在9的后面填上4个0了，在论坛发帖数排行榜上一骑绝尘，创造了一个新的神话。希望早日见到萝卜10W目标的达成！

828262

事件14 一个LU博客的真情告白——LU博客的全面开放

还记得LU刚有blog系统那会，注册个号都要序列号。然则，序列号这个东西还不是想要就能有的，好像是要会员8级才能拿一个。不过UT成员，版主们倒是可以随便拿。怪也只能怪我那时没混出什么模样来，于是只能靠灌水升等级来拿帐号了……那个是苦……

直到有一天，在我拿到blog序列号差不多一年后的某一天。LU博客的全面开放了……心里暗暗的骂了句……XX，真XX幸福……

不过这点对于论坛的发展来说的确是好事，本来是少数人才有的特权，现在你只要想有就可以立即拥有。

写自己玩家心得也好，写生活的琐事也好，或者照一堆自己ACG的收藏品来炫耀……总而言之，就是你想怎么样都行……因为这里都是和你有着相同爱好的人，大概也会有着相同的经历等等。只要愿意都可以成为朋友，毕竟天下玩友是一家嘛。

一堆P话过后……我只想说，LU博客区，有一天会成为每一个玩家的“家”。在此欢呼一下她的开放吧！

网友寄言

以前的博客要ID8级以上才可以申请序列号，使之成为了少数人的特权，更多的人只能为了一个序列号拼命的灌水。现在博客开放注册，真正的成为了所有人交流的空间，给更多人提供了展示自己的舞台。

君君

无责任YY

等LU上市了，我们就会有更多的播客、闪客、必胜客什么的用了。



双掌机发售三周年庆祝活动

从2004年的E3上展出PSP的基础机型到随后任天堂公布NDS的概念图开始，两大电子巨头又在掌机的历史上画上了重重的一笔。追求强大机能的PSP和充满创意、注重游戏性的NDS，给玩家们带来了新的游戏体验，也完全颠覆了大众对掌机的概念。因为PSP，玩家能在掌机上享受到家用机上才有的游戏；因为NDS，玩家才能体验到前所未有的游戏。从2004年12月至今，两部掌机双双迎来各自的三岁生日，而掌上的传奇还在延续……

文编 尼亚　美编 cnisun

活动 我的爱机

主贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-550274.aspx

levelup.cn超级版主songkai123：看到大家对自己的爱机保养都不错，有几位甚至没有一点刮痕，看来大家都对自己辛苦买来的机器爱护有加。有事没事把家里的这些古董拿出来时，大家都会不禁想起当初辛苦积钱买机的时光吧？躲着父母玩游戏；上课偷偷玩掌机；和好友们互相交流心得……这些都是每个玩家不可磨灭的回忆。虽然现在大部分玩家的生活水平提高了，买机和玩游戏也比以前轻松容易了不少，但本次的纪念活动也想告诉大家——勿忘初衷！

活动形式

双掌机发售三周年，需要来些具有纪念意义的活动。本活动要求各位参赛者拍摄出自己所拥有的掌机照片，清晰度方面要求不高，只要保证画面不模糊即可，一般的网吧内摄像头即能达到要求。（为了保证杂志的效果，以下只能选择尺寸较大、效果较好的照片。）



▲我承认chk同学很有才。图中PSP和GBM均为制片质地，由于照片质量问题，很多人虽然一眼看出了下面的GBM是假，却忽略了藏在左边的制片PSP。另祝早日将两张制片换掉，入手新机。



■黑の小P(minipower)



■银のN子(minipower)

■白のBA(minipower)

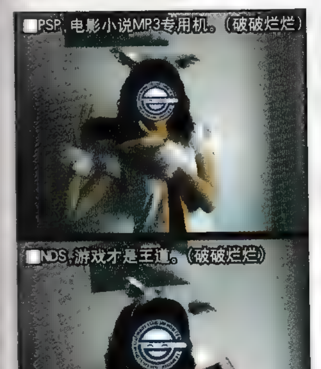


■紫のBC(minipower)





▲小P就像个大哥哥，小N就像个可爱的小妹妹，个人感觉小N漂亮一点，但小P陪伴了我更长的时间，玩的游戏也是小P上的居多，所以还是喜欢小P多一些。
两兄妹要好好相处呀！（……QMF同学，请你回到现实中来吧……）



■PSP，电影小说MP3专用机。（破破烂烂）

■NDS，游戏才是王道。（破破烂烂）



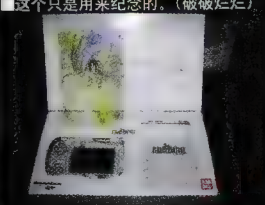


■被映成红色的NDSL，很漂亮。（QMF）

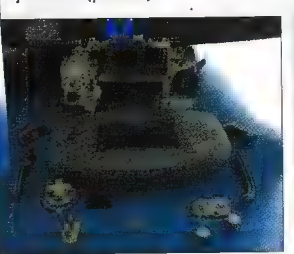
▲俄罗斯方块机和有点像Game&Watch的"飞机扔炸弹（自称）"游戏机。（lmac）

◀朴素了点……不过也没办法把NDS装修得PP点了，比我华丽的人多的去了……OTZ(jiamanai)

■这个只是用来纪念的。（破破烂烂）



▶这个……已故的GBA零件什么的都齐，就差屏幕。可以拿LVP么？(jiamanai)





▲二世同堂，我的两个宝贝儿。（赤染之樱）

活动二 三周年征文活动——我与游戏

主贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-547898.aspx

活动形式
征文，文章类型不限，字数不限，欢迎爆料。

征文主题
讲述各位玩家和掌机的接触，或者自己游戏生活里的一些记忆犹新的事件，感想。

尼亚：掌机三周年活动受到大家的热切关注，征文部分有效文章共30篇。每篇文章我都细细阅读过，或平实或华丽的词藻，讲述自己游戏的历程，回忆不同年龄段的不同情感，虽然每个人的游戏经历以及对游戏的理解都不尽相同，但从文中，我看到大家一路走来的许多相似之处，字间都始终流露出对游戏、对掌机的喜爱。因为杂志篇幅有限，以下选登两篇较有代表性的文章。更多精彩文章请输入主贴地址，内有全部征文链接。

游戏！一些琐碎的回忆

文：娃娃和娃娃

还记得刚到东软上学时有参加过一次新生大会，院长在上面瓦利哇啦的说着些不痛不痒的废话。

就在我睡意十足的时候，他突然题问：“为什么要来到东软？”也是巧合，我被叫了起来。

“不为什么，就这有游戏专业！”

“游戏专业。来玩游戏？还是做游戏？”

“不知道……”

现在想想那时的回答确实很失败，作为一个骨灰级的玩家，自从告别尿床后，就在我老爹的教唆下接触了游戏，居然回答不上来这么简单的问题……

高中毕业，挑了这个除了我老爹以外全家族成员反对的专业。带着点回忆和梦想，猥琐的学习着，小岛秀夫伟岸的身影在脑中闪现。

是啊，曾几何时，我的梦想也如同他的身影般伟岸。还清楚的记得，自己很小的时候。爸爸带回来了一个很突兀的东西，用他那张戏剧的脸做出一些莫名其妙的表情。又用阴阳怪气的语气说：“儿子，以后老爸出去上班的时候 你就和这个东西玩……”

“又不是擎天柱，我才不要呢，还是你陪我玩。”

说话间我直盯盯地看着那不明体，那是白底红边的，方方正正的，倒是有点像变形金刚的头……

“这个东西叫FC，是个游戏机，很有意思的，你舅舅给你从日本带回来的。”

“埃服什么？”

“FC……”

“那是什么，这东西怎么玩？又不会变身……”

“别急，一会你就知道了。”

说着就去摆弄电视机去了。我一头雾水地站在他身边，看他做着一些奇怪的动作，大概一根烟的功夫后，电视出现了一些陌生的图块，还伴随着些奇妙的声音，一款名叫《魂斗罗》的游戏出现在我的面前。老爸愚笨的给我演示了下游戏的玩法后，我的游戏生涯从那一刻在感动中开始了。

带着这最初的记忆，度过了PS、PSone、PS2、X360、Wii，一直到现在家里堆满了游戏主机。有一个玩游戏比我都敬业的父亲，也许我是幸福的。又或许别人的理想在我这已经实现，可是我还是贪婪的一点儿也不知足。

也只有时间能改变我的一些想法，时间是个奇妙的东西。如果院长的问题换到现在问我，我会回答他：“为了我儿时的游戏梦想，为了成为中国的小岛秀夫！”

可惜清晨的阳光粗鲁地闯入我的梦中，惊醒的我愚笨的爬下床，随手打开电脑，昨天下了一半的《恶魔城 历代记》今天终于下完了。学校上网按流量收费，要不是《恶魔城》在我心里的地位，我绝对舍不得用我一天的饭钱去下游戏。说起我的PSP昨天晚上好像让同学拿走去玩《最终幻想》了，我新买的2000啊，真是舍不得借人。

我一向不爱惜东西，唯独我的iDSL和PSP，简直是我的宝贝，也许花自己挣的钱买的东西都会格外的爱惜吧。去吃早饭的路上，算了算自己玩游戏已有16个春秋，多少也是个老玩家虽然是没混个什么什么达人，什么什么高手，但是对游戏的那份热情也许才是最重要的。

儿时总在做梦，梦见自己成为了拯救世界的人。梦成真了，我玩到了《勇者斗恶龙》，打死敌人，越来越强，最后打败魔王，我成了英雄。升级好BT，原来英雄很难做。

想着想着心中仿佛有些感悟，所以很早就回到寝室，拿起晾衣架当木剑，把自己幻想成游戏中的英雄，不断挥舞着……

也许，

玩了《CC FFVII》才知道《FFVII》真正的主角是扎克斯；

玩了《零》才知道原来《生化危机》其实是动作游戏；

玩了《勇者斗恶龙》才知道游戏的名字小儿科不代表游戏小儿科；

玩了《怪物猎人》才知道原来掌机游戏联机会如此有吸引力；

玩了《恶魔城》才知道原来伯爵是一百年复活一次；

玩了《塞尔达传说》才知道原来主人公不叫塞尔达；

玩了《莎木》才知道世家愤青们的心声；

玩了这么久游戏才知道原来，一直站在我这边陪伴我长大的不是我的恋人，而是我的游戏和对游戏的那些琐碎的回忆。



掌·心

文：sunfish0907

“我靠，这什么东西啊？上下两个屏？还带触摸功能？有点意思，真服了老任了……太能想了！”

——三儿

2005年4月17日晚



记得是在上小学二年级的时候，见到邻家哥哥的宝物——GameBoy，和以前玩的小版掌机可不同，这个是可以插卡的神奇游戏机，自带电池开心地玩了一小时《超级马里奥》。回到家我躺在床上，夜虽然很深，但是睡意却早已被邻家哥哥的宝物驱赶得一干二净，那天晚上我做了一个梦，是关于那个宝物的……这，就是我与他的初次邂逅。

之后的日子里，那个宝物成为了我的梦想，每日都盘算如何让自己也拥有一台，最后决定用压岁钱完成任务。但那时候好像家长对压岁钱的态度基本都属于垄断式统治，幸好在我的家长还算比较开明，给我留了一部分可自主支配的资金，但前提是只能购买与学习相关的东西……思前想后，下了下决心，咬了咬牙，最终还是抵不住游戏的诱惑，决定先斩后奏，买了再说。至今我还记得那天天气格外的好，艳阳高照，我的心情也如天气一般，格外晴朗。到了红桥在与老板短暂的讨价还价之后最终以300元的价格购入黑色GB一台外加《三国志》卡一盘。回家后没敢直接就拿出来玩，而是放在了抽屉里，只是偷偷在家里没人的时候拿出来玩玩，缓了几天后才跟家里说那是同学的，先借我玩玩，一听是借的父母也就没太说什么。只是简单的嘱咐了几句，说不要玩物丧志，小心别给人家弄坏了。起初，我以为这事就算过去了，但是纸毕竟包不住火，一天晚上母亲大人忽然问我：于淼，你抽屉里的卡呢？呃……别的没记住，就知道那天晚上屁股比较疼……后来这部游戏机在上六年级的时候神秘失踪了，至今下落不明……

日后的游戏历程中再也没动用压岁钱，因为长记性了，非法挪用公款就得挨打。所以还是另想办法，初二省吃俭用购入GBP，初三巧遇卖主偶得二手GBL。GBL自带背景灯在那个时代可是相当有用的嘞！真乃夜晚打怪练级必备之物！也正是有了它的帮助，在当时风靡一时的《口袋妖怪 金》，我是我所在的口袋众里第一个翻版的人，果然是工欲善其事，必先利其器啊！

转眼到了高中，因为生活加入了PS和篮球这两个要素，对于掌机的爱也慢慢淡了下来。过去被我视为珍宝的GBL被我放在抽屉中，与世隔绝……虽然到了高中自己可用的资金比起以前要充裕的多，而且也不至于用饿肚子的惨痛代价来换取自己心爱的主机，但是怎奈主机的价格逐步走高，550元的价钱对于当时的我也不是说拿就拿的出来的，最后出于无奈把GBL做为折价品卖给了主机店老板，但是直到今天我也为当初这个太傻的举动感到十分懊悔，虽然换回了新的主机，有了《口袋妖怪》玩，但是当GBA新鲜劲过后，当《口袋妖怪》穿版时，我开始意识到把GBL卖掉的行为是大错特错的，因为它带给我的是无限的欢乐，卖掉它就等于是丢掉了记忆。我试图去找回那台GBL，但是听老板说那台机子已经被卖掉了的时候，我的心凉了，因为我知道，一切都晚了，我将永远的失去那段只属于他的快乐记忆，永远！

踏入大学就等于是踏入了天堂，告别了课堂繁重的作业，也远离了老师无尽的唠叨，初入大学的我体验到了前所未有的自由感。精神生活虽然自由，但物质生活条件却异常艰苦，宿舍被安排在离学校很远的一个标准四合院中，名曰静心园。这里远离都市文明，空气新鲜，民风朴实，但消息闭塞，科技落后，除了手电筒外，没有任何家用电器，电视显然是奢侈品，所以PS2在这里自然也就没了用武之地，供电不足，停电事件时有发生，遇到停电时，住在院子里的同学都会走出闷热房间到院子中乘凉顺便义务献血。有凑在一堆儿聊天的，有下象棋赌明天谁掏午饭饭钱的，俨然一幅养老院的场景，好不热闹。在平时没有课的时间里，同学往往都会选择驱车去网吧消遣或选择在被窝中与周公切磋聊技，而陪伴我的则是那台橘红色的GBA和神作《FFTA》，在那段百无聊赖的日子中它成了我唯一的伙伴。由于见我总是趴在床上玩GBA，和同学们的步调不一致，每逢晚上卧谈会时，网游众们总是想把我拉下水，让我加入网游的队伍，与他们一起出入网吧，奋战于电脑前，在网游的世界中出生入死，共同遨游。但固执的我对于同学的百般劝说无动于衷，对于网游的态度始终就是抵触反感，以费钱费时为由断然拒绝，我还是坚持我的GBA路线。伴随着次时代掌机风的盛行，PSP与NDS之间的大战也随之展开，你方唱罢我登台，各显神通，粉墨登场。买PSP还是买NDS也成为了掌机迷当时讨论的中心话题。大学中部分游戏机同好纷纷对PSP表示了极大的兴趣，他们言PSP有精美的画面，超大的屏幕，我道NDS有极高的游戏性，唇枪舌剑，各执一词。但是最后也没有争论出个结果。大二时我力排众议，毫不犹豫的入手了NDS，成了PSP中一点红。在有了NDS的日子里，无论是课堂上，还是宿舍中到处都可以看到我奋战的身影，时而对着机子吹气，时而拿笔在机子上点来划去，《恶魔城》、《应援团》、《瓦里奥》、《马利奥赛车》、《大航海时代》，一个个经典的游戏让我乐不拢嘴，停不了手。大三我因为偶试《魔兽世界》，被其深深吸引，这一玩就是两年多，奋斗于各大副本当中，为了几件虚无的装备累死累活。前一阵子又开始迷上《大航海时代Online》，每日漂流在海上，奔波于亚、非、欧的各大港口，为的是寻找儿时的梦想。TVGAME虽然被冷落，但是NDS却一直放在我的床头，随时听候调遣。

从过去的8位马赛克黑白掌机到现在的32位多边形图像掌机，任天堂陪我走过了15个春秋，蓦然回首，一路上脚印清晰可见，15年风风雨雨，15年沧海桑田。我从当年的一个毛头小子成长到现在的懵懂少年，所有的快乐、悲伤、感动、温存，都已经成为历史，随着时间的脚步悄无声息的流走。现在作为一名标准的上班族，空闲时间比起学生时代要少的多，留给游戏的时间更是少之又少。回家也懒得去接线、开机、放盘，然后看着它慢慢地LOADING，下班后的时间只想用来休息、睡觉。PS2已经很长时间都没有碰了，只是有时家兄或朋友来访拿出来切磋两盘《WE》，打两盘《SF3.3》罢了。前一阵，我刚刚把《DQ4》圆满结束，最近在奋斗《魂斗罗4》，现在越来越清楚的认识到，什么叫随时随地的快乐。

手机屏幕一亮，按下阅读键，原来是来自咖喱的短信：“前几天哥们又买了一台PSP2000，轻了不少，屏幕也有了很大的改善。你还不弄一台？别老玩你那NDS了，也换个口味，尝试一下吧！”

把手机扔到床上，拿起NDS。

也许一会儿就回短信，也许永远也不回。



高考作文强句

尽管司马迁多次遭受宫刑，但他忍受住一次又一次的痛苦，还是以顽强的毅力写出了伟大的《史记》。

评论

太阳离我们越来越近，像一个金黄的油饼。

评论

周总理的愿望是国家的富强独立，在他心里只有四个大字：为人民服务！

评论

俗话说：人有多大胆，地有多大产。土地如此，人何以堪？所以我们更应对未来怀有远大的前景。

评论

泰戈尔说：黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它来寻找光明。

评论

当俞平伯为钟子期摔琴之时，他所寻找的是高山流水，琴声是他的愿景。

评论

我看到司马迁在遭受宫刑之后的伟大成就和伟大愿望，不由感叹：“三百六十行，行行出状元。”

评论

有一种自卑叫自信，有一种跌倒叫爬起。

评论

在桃花源过着田园生活的陶渊明写下了“疏影横斜水清浅，暗香浮动月黄昏”的名句……

评论

人生就像一杯白开水，平平淡淡的；但又像一杯加了糖的白开水，甜甜的；也像一杯加了盐的白开水，咸咸的。

评论

没有自尊的脖子，无法支撑自信的头颅。

评论

马瘦毛长蹄子肥，儿子偷爹不算贼；瞎大爷和瞎大妈过了半辈子，谁也没见过谁。

评论

我的愿望是考上一所好大学，找到一个好工作，这样以后才有能力让我的儿子也考上一所好大学，找到一个好工作。

评论

汨罗江边，项羽手持利剑于颈间，他高呼……

评论

居里夫人发明了鱼雷，她的愿望实现了……

评论

司马迁在受到残酷的宫刑之后，忍辱苟活，因为他知道“不孝有三，无后为大”，所以……

评论

眼睛为什么长在两边，因为它是用来向前看的。

评论

人命诚可贵，爱情价更高，若为生死故，两者皆可抛。

评论

我的很多同学为了能考上军校或警校，不惜把眼睛给做了。

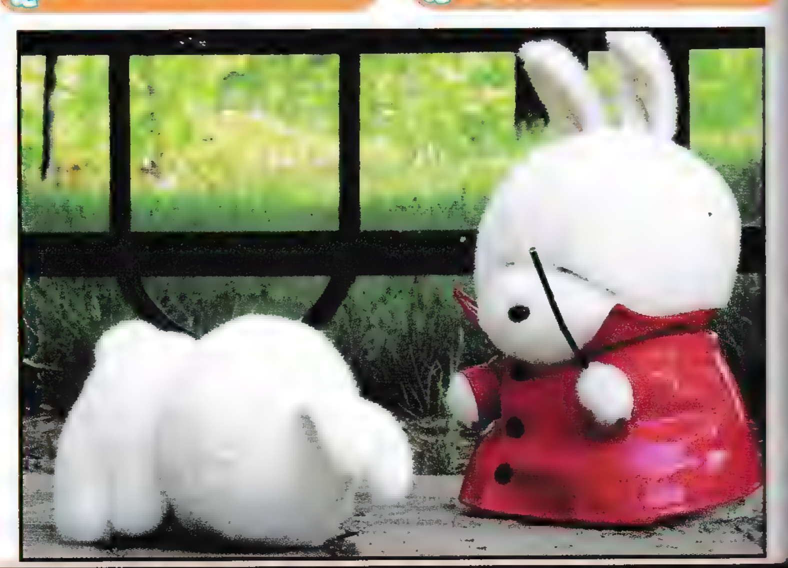
评论

醉翁深知：不应有恨，何时长向别时圆……

评论

司马迁在遭受宫刑之后，不得不忍受断腿之苦……

评论







在美国产妇生孩子家属可以陪产由来已久，不仅丈夫可以陪产，其他亲朋好友也可以进去陪。美国又是个崇尚个人主义的国家，什么稀奇古怪的人和想法都有，在产房里也就有许多标新立异的事发生。

有个男子在孩子马上就要生出来的那一刻，三下五除二脱光了自己的衣服。在他看来孩子是什么都没穿的来到这个世界上，所以他也应该赤裸裸地迎接孩子，和孩子袒诚相见。医生护士当时忙于接生，一时也不知如何应对。当护士把光溜溜的孩子递到光溜溜的父亲手中时，即使再见多识广也还是会有几分怪异的感觉。

那所医院后来特意规定不允许陪产人员在产房里脱光衣服，以免影响医护人员的情绪。

还有一位准爸爸将家里的祖传宝剑带到了产房，准备用它来切断儿子的脐带。据说这么做可以增长孩子的英雄气概，此子将来必前途无量。

可医生坚决阻止了他的做法，因为无法保证祖传宝剑能够像产房里的剪刀一样彻底消毒，一旦由此引起新生儿感染，再多的英雄气概也救不了孩子的命。

有个产妇邀请了她所有的亲戚朋友来观摩她的生产，在产房里开"生孩子Party"。临产时，产房里摩肩擦踵，好不热闹，护士想出去拿个东西都得绕来绕去才能走到门口，后来为了不影响接生，不得不将所有的人请到接待室，只留下直系亲属三人手端香槟观阵。

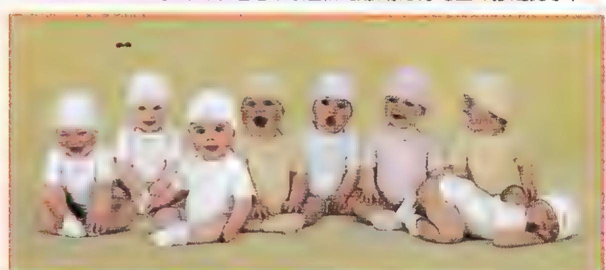
有个产妇出身音乐世家，产前安排好到时自己不打麻醉针，由母亲弹吉它、妹妹唱歌，还有最爱的小狗来帮自己放松。真到了要生的时候，母亲和妹妹表演的什么曲子都变成了噪音，她本人音乐家的优雅风度荡然无存，大喊大叫不止，小狗吓得上串下跳……事先的安排变成了一场闹剧。

还有一个产妇的父亲给她寄来了一包家乡的泥土，要让外孙生在祖宗的土地上。她真的把这包泥土带进了产房，放在自己的肚子下面。后来医生决定给她做剖腹产手术，她又坚持把这包土带进了手术室，医生只好把那包东西用消毒的袋子套起来，等孩子出来后，放到上面意思一下才算了结了产妇的心愿。

这些事看着可乐，一笑也就过去了。让我记住并感动的是一位医生在产房里对一位初为人父的男人讲的话。当时孩子刚生下来，助产士递给爸爸一把剪刀让他剪断孩子的脐带，这个爸爸还没有从生产的震惊中缓过劲来，不敢也不想去碰婴儿身上的东西。

那个医生说："是他妈妈把他生到我们这个世界上的，现在你把他们母子剪开来，使他成为一个独立的生命。两者同等重要、缺一不可，对吗？"

你说哪个当父亲的听了这话不眼含热泪激动万分地立即抄起剪子？



牛人迎奥运





2008 新春伊始

新[illegible]

文编 尼亚　美编 chisu

【Blog名】无双的香格里拉　http://Blog.levelup.cn/members/nancy_eowy

无双：那年那些事

[2007-12-31 23:36:00 | By：无双]

说来，这一年就这么过去了，我甚至想不起来07年的1月1日我在干什么，是否也如此刻般紧张激动着。等待新的一年来临，等待零点钟声敲响的时刻远处传来的鞭炮声和空中绽放的烟花。

这一年有太多话想说，有太多事没做。却常被教导要知足常乐。

仔细想来，再过几个小时，就不是“这一年”而成了“那一年”了。07年，会和所有我经历过的那些年份一起变成回忆，永远放置在日记或者Blog或者帐单上。永远不再回来。是的，面对这个马上完结的年份，你可以用上无数个永远，因为你无比确定，不管你是否留恋，它永远不会回来。

我在想，我究竟是更怀念07年呢？还是更渴望08年呢？这问题如同我此刻不知道该写点什么一样。忽然想起某韩讲的，是记录了发生的事情，而不是写下来等着去发生什么。既然是如此，我想我能写的也只是我的07年和那些我能记得的东西吧。

那年，我给自己租了房子，在一个独立的空间里，我享受到了一直渴望的自由生活。最怀念和室友一起聊天通宵等日出的那个凌晨。

那年，当我和中学同学叙旧聊起未来，发现大家早已不是从前的样子。我明白，人是会变的，人是会长大的。我偷偷问自己，什么时候才能长大。

那年，我去了海边，告别暑假和夏天，心里只有一片纯粹的蓝。

那年，我来听学友的演唱会，才发现，原来歌神已老，我们早已不是年少正当时。

那年，我走过了21年人生，许下的心愿，装在瓶子里等着你去拆封。

那年，我陪你过了生日，偷偷猜，那个愿望里是否有我。

那年，我和你拉着手，走在满是圣诞树的街道，耳边是你一遍遍演唱的“We wish you a merry chrismas”。

那年，我翻山越岭，孤独地走在陌生的街头，等着你的出现。我遇见了命中注定要遇见的人。经历了太多，才走完了这艰苦的一年。我始终记得你说的那句话“我们还有更多的未来。”

那年那些事，又怎么能在这里写的完道的尽。脑中翻滚出无数个镜头，却无法将它们拼贴成电影，刻到碟中永远保存。我想我是懂了，人生太复杂又太过简单。

如果我们望不见未来，就要学会珍惜现在。

如果我们找不到来时的路，就放眼向前看。

如果我们留恋路边的风景，就不要再去寻找所谓梦想。

如果我们真的进入社会，就一定不要相信人定胜天这种废话。

如果我们遇到了心爱的人，就要用心去爱，去爱。

写了太多过去的事，心中不免开始浮躁了。因为，哪个少女不怀春，哪个少年不追梦呢？我想我是更愿意看未来的人。未来永远未知，永远充满诱惑。

只剩这么不到一个小时的时间，听着张震岳的《再见》，我终于忍不住哭了出来。

再见，我的2007。告别的不止是过去的日子，告别的不止是我的那些青春，告别的不止是永远忘不掉的那些事。

再见，我的2007。除了眼泪和感动，我想我给不了任何其他了。

再见，我的2007。我想我的人生才刚开始。

再见，我的2007。我不会再回来，我只能往前走，不回头，不回头地走下去。

最后，不放图对不起自己。

07年的图，永远只给07年的Blog。



■大海　蓝天　这是梦想



■球鞋　远方　这是自由

【Blog名】glenccc的Blog

http://Blog.levelup.cn/members/glenccc

大家好！08年新安的家^_^

[2008-1-1 18:12:00 | By：glenccc]

很高兴能在levelup安个家，记得很小的时候自己就会拿个小本，在小本上涂鸦，写下自己关于游戏的点点滴滴，会把小本装饰得花里胡哨，整得像个恶魔城。每次翻开小本，就觉得这是一片属于自己的天空……

伴随游戏一路走来，很开心，见到这里有这么多朋友安家，更开心，我想，这就是我要在这安个家的原因吧，希望能认识更多的朋友，分享彼此的快乐。

曾经看过《电车男》，电玩人士很为身边的人所不齿。我想说的是，我们和别人没什么不一样，游戏只是我们的一个爱好，我们同样拥有丰富多彩的世界，我们同样可以在各方面都干得很出色；我更想说的是，我们身上有他们所没有的特质，很好，很强大……

真正地去享受游戏吧！



【Blog名】britney的Blog

http://Blog.levelup.cn/members/honghong

辞旧迎新

[2007-12-31 14:02:00 | By：honghong]

就到2008年了，还是那句话，时间过得真快，想想今年这一年发生的事情真的太多太多了，不管是高兴，是悲伤，还是感动，都已经过去了，我们要迎来新的一年，15岁那年我还什么事情都不懂呢，也就是申奥成功那年，再看看现在都过二十了……



最近的生活算不上好，也算不上坏，总之过得有点邋遢，具体因为什么我也不知道，就像每个人都会遇到一些事和人都会有说不出来的感觉，无法形容。打开朋友的Blog，发现里面放的歌曲和我去年这时候喜欢听的那首韩文歌曲一样，于是听那首歌写下这些文字，不由想起了去年的这个时候。记忆里能回忆起来那时的人和事，该对一些人说对不起。想想去年到今年一年我真的变了很多，好朋友说我变了，变得貌如两人，我心里其实都明白但是还是不承认，解释着：没有，我还是我，只不过是咱们太久没有见面，或者说时间让我长大了，懂得更多了。

上学的时候以天过，大学时以周过，而现在我以月为单位过着我的生活。等再老些是不是就以年过了呢？那时候会以什么作为生活的乐趣呢？其实幸福和悲伤真的就是一念之间。

貌似好久没有回家了，刚接到爸爸的电话，说了很多，我很是让他失望，心里酸酸的，想想这么多年来都是2天不见他就想得不行了，现在呢。不知道是想念还是对他说抱歉，总之就是在一个地方待久了有了感情，就不愿动弹，不过我决定好好生活了，好好地为自己活。

最近的工作状态真的不怎么样，公司最近的发展很快，而我做到了什么，请假请假还是请假，有什么事情会值得我这样对待我那么喜爱的工作呢？也许原因只有一个，很想对经理说声对不起，可是有这个必要吗，好好工作吧，惟一有成就感和安全感的事情。

好像今天说的有些多，但是还是感觉有很多东西没有表达出来，过去的一些人一些事情该记的都记在脑海里了，不该记的也早就忘记了，我发现我就有这么个优点，所有的事情只要想忘就会忘记，有这个特异功能真的不错，可是话说回来谁不会回忆过去呢，谁不会回忆过得去的人呢？

马上22岁了，我是大女孩了，会好的，一切会好的……成长告诉我，我必须坚强必须学会自己承受……再见我的往事，再见我的悲伤，再见我的2007。

08年第一个工作日，打起精神，收拾心情，开始新一份工作，开始新的生活，我也不再混沌（云吞）下去了！

【Blog名】鲁伊扯淡的Blog

http://Blog.levelup.cn/members/tj32rui

07

[2007-12-31 21:52:00 | By：tj32rui]

07仿佛很快，全国都在声嘶力竭地吆喝着奥运会，不管愿不愿意都感觉自己已经是活在08年了一样，好像07年就是为了08年才过的，这样的催促很难受，剥夺人的理智，让本来就累的我们变得更加像个白痴。

这两天店里生意很火，火的甚至让我有些意外，大家忽然间都来买游戏机。见识了一下《Wii Fit》，客观看，Wii不再是传统的游戏机，曾经被大人以为对于高科技和新玩意异常敏感的我们似乎开始脱离时代了。短短十几年的时间，最初享受游戏的叛逆感有如香烟和摇滚的我们一下子慌了神儿，本以为世界已经敞开了胸怀但是才发现自己竟然落伍了，我的行为没有落伍，但是我的思想已经进展缓慢。《变形金刚》让我们疯狂，没什么观赏性的塑料玩具又买了一次，而且都是大人在买。童年的名字，CG的震撼，他们融合在了一起，一边怀念一边相见。

我慢慢在理解张开双臂拥抱这个世界，拥抱每一个身边的人，这个世界就会给我们丰厚的回报。这很难做到，真的很难。每一天走在熟悉的城市里面，已经没有了任何的新鲜感，一想到自己有可能会这样一直下去，就感到不知所措，停留在了某一点，时间就要到尽头了一样，我现在从事的也许是所有可能的选择中最优的一个，尽管在大多数时候我都把这种选择理解成当我面对各种糟糕的未来时一个看起来做起来都还过得去的选择。四六开的。

心情不好，像是一种精神的酒精饮料，把我们麻醉了看不清头绪，酒过三巡除了滋养啤酒肚，让账单上添加数量以外没有任何的帮助。各种形式的孤独是我们一生的陪伴，轻重缓急视情况而定，可以催生我们的善良信念去通过理解他人一起面对孤独，也可以催残我们的底线触“底”身亡。

2007年很不走运，他被当成了2008年，那么2008年呢？什么又将没事找事排解我们的孤独呢？



【Blog名】Gouki的炼狱岛

http://Blog.levelup.cn/members/Gouki

Gouki的07年总结

[2008-1-1 0:33:00 | By：Gouki]

还是那句话，温故而知新。翻翻前年和去年的Blog，突然让我意识到其实更新Blog是很重要的，这样能够让自己大致知道这几年的某一时刻自己都干了什么，这很有意义。许三多说，做有意义的事就能好好活，所以如果想好好活就要更新Blog。

最近闹美剧荒，《时空旅人》也完季了，所以就终于拿起《士兵突击》——早就知道这部电视剧好看，果然，一看起来就不可收拾，第一天7集，第二天5集，第三天时已经看到第15集，如果我现在没有在更新Blog，那一定在看《士兵突击》，它是我的年度电视剧（之一）。



在《士兵突击》之前，刚看了《集结号》，和《士兵突击》以及《亮剑》一样，都是很MAN的片子。说起来《亮剑》也是今年看的，比起前几年的《激情燃烧的岁月》来说，更加精彩——当然，《亮剑》的原著小说也精彩。很多人都说《亮剑》的电视剧拍的不如小说写的好，我觉得这种说法有点先入为主，以显示自己其实是看了那么厚一本小说的。我是先看的电视剧再看的小说，但看小说的时候惊喜地发现，我能够把那些被电视剧"和谐"的章节用电视剧里的人物形象在我的脑子里演一次，一方面说明电视剧版的选角和演出都非常出色，另一方面说明小说的确很强，难怪原作者都梁嚷嚷着要自己组影视公司自己当老板拍戏，想怎么拍就怎么拍。

《士兵突击》、《激情燃烧的岁月》、《亮剑》，这三部电视剧的主角王宝强、孙海英和李幼斌，听说他们在生活中也和这些让他们成名的角色很相像，所以说，这年头，还是本色出演最高……

【Blog名】小P的原创空间的Blog

http://Blog.levelup.cn/members/anransnake

我有什么好骄傲的？

[2008-1-2 4:51:00 | By：PSP的工作室]

2007年就这样过去了，这就好似做了一场梦。有时候自己醒来却什么都不记得了，同样也回想不起什么，但这个梦却是真实的存在。而且你体验过，也触摸过。并不像一些虚幻……摸不着，看不见……

我一直认为自己与其他的人不同。但这似乎只是我的一厢情愿……有点夜郎自大……但不管怎么说，自己终究是自己。再怎么样也是个无可改变的东西。时常在想自己为什么是这么一个样子？又或者，自己到底是个什么样子……虽然这些东西很难寻找出答案，即使被你找到答案也是一堆没有任何用处的东西。但还是想要去寻找。

在追寻某些东西的时候，总是失去更多。认为失去这么多去换来一样自己都不知道到底值不值得去追寻的东西的时候，是一种什么滋味呢？其实这个世界并没有什么遥不可及。有的是你的心有多高，毅力有多强。每个人都会有被一些似有似无的东西困饶的时候，但就是这样，人生才有追寻的意义。我不求一帆风顺。但希望不要糊涂一世。



生活平淡，虽然想打破这个现状，但似乎又无能为力。

有些人穷其一生去追求平淡的生活，虽然似乎有些琢磨不透；有些人努力一生去创造财富，虽然有些愚昧自大；有些人长途跋涉的去追寻自己的理想高度，虽然有些遥不可及……总有一些事我们无法忘怀；总有一些事让我们遗憾；总有一些事让我们伤感；总有一些事让我们追寻。

林间小道，阳光透过树枝照射在这片鹅卵石的地面上。草坪上有一座凉亭，凉亭里有一张石桌与几张石头凳子。桌子上摆一副围棋，加一些茶具，凳子的右边放几本破旧不堪的围棋书。

【Blog名】一个伪OTAKU的理想空间

http://Blog.levelup.cn/members/OTAKUMAN

2008，怎么过？

[2008-1-1 21:51:00 | By：OTAKUMAN]

时光飞溅，新年的钟声早已响起！2007年已经逝去，2008年悄然而至！

2008年，中国人的奥运年！（貌似和我个人的关系不大……）那我将期待什么呢？

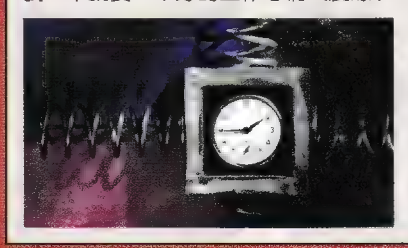
2007年我是糊里糊地就晃荡过来了！

既然来到了新的一年，我也要好好盘算一下新的一年的打算了。但还是那几句：

"奥运不是一个人的事，每个人都是运动员。"

"奥运不是一个人的事，每个人都是裁判员。"

清晨的街道就是我的奥运跑道 让我一早就要一个好的工作心情（晨练？



呵呵，现在外面的空气不比室内好多少吧，残念~3~）。

"下班后的健身房就是我的奥运会场，让我释放出一天的工作压力。"（呵呵，现在的我还处于并将长期处于基本解决个人温饱问题的状态，健身房？虽然现在基本是天天去了，不过，那是经过一番艰难的取舍之后，才狠心下的决定，等价交换吗，毕竟有所得必有所失吗！呃！有些跑题儿了，郁闷~-~）

2008，中国人的奥运之年！属于我自己的奥运之年！

用"更快、更高、更强"的奥林匹克精神去迎接新的挑战，争取让自己有新的进步，去争取新机遇的眷顾！

一大堆的肺腑之言（还没到违心的地步吧……）。

唉，总之，说句实在的吧，2008别白过了，就得了——（学习、电脑、外语……），健身继续，毕竟钱不能白花……我的血汗钱啊！

好了，不扯了，今年勤奋些吧，多更新一下俺的小博，心里好受一点儿吧……

【Blog名】07夜

文：有希yuki 原创区

贰零零捌年了，又是新的一年，30号晚上一个人无聊从零点走到了七点，想了想07年的一年，从毕业到工作，自己似乎总不在状态，现在的自己好像还是一个学生状态，有时会觉得自己所做的并不是自己喜欢的或者又因为太单调了而开始厌倦。零点的上海没有早晨的喧哗，没有人，没有阳光。从淮海路一路走来，商店里虽然没有人但灯全亮着，这种感觉好奇怪，也许是很久没有这么晚一个人在街上逛了，看着空无一人的店，心里有一种久违的感觉，很空旷。从百盛一路走到新天地，除了几辆出租车外，就没别的车辆了，来到人工湖，已经是两、三点的时候了，望着天空、月亮、星星，很久没有看过这些朋友了。这时的我心里一开始的烦恼一扫而空，带来的就是安静、空旷，思维也变得很顺畅。一个人站在31号晚上要用的舞台上，台上的灯亮着，台下是空着的座位，和早上相比夜晚更冷，更寂寞，更另人放松。突然觉得夜晚是如此的美，美的另人陶醉，虽然没有悦耳的歌声，没有欢笑，但就是那种安静，让人深深的迷恋。不可否认我是被这夜晚给吸引了，坐在湖边一阵阵的冷风吹过，让人不免又提起了点点的精神，看着周围昏暗的路灯，心里怀念着以前的这里。这里有许多朋友，有小吃店，有电影院，有游戏房，有老房子，而现在取而代之的是一幢幢公寓，现代化娱乐会所，以及这人工湖。短短的6年，变化好大，时间也过的好快，而我们也在不停的为生活而忙碌着。当我们停下脚步回首过去时，除了那美好的回忆就剩下赞美声以及无奈的叹惜。时间一分一秒的过去，东边开始渐渐的泛白，人们又开始了07年最后一天的忙碌，在太阳升起的同时，早晨的喧哗又再次充斥在耳边，车辆也渐渐的多了起来。我站起来伸了下冻僵的双腿，漫步着去车站。站前依旧是长长的人龙，大家依旧为生活忙碌，只有当夜晚来临时才有那短暂的休息与安静。坐在车上，看着那些背着画板的学生，心里也热起来。是啊，每个人都在为自己奋斗，不论前方迎接自己的是什么，当我们跨过去时，一些不过是自己的历史及回忆，到家里后，我便一头倒在床上深深的睡去，在温暖的家中度过了07年的最后一天……



【Blog名】AIR——飛べない天使

http://Blog.levelup.cn/members/bluemary

【BM】年末手札

[2007-12-29 16:52:00 | By: ☆bluemary☆]



在LU写东西也2年了，虽然并不是自己的第一个Blog（事实上是第n个了），但是在这里写的时候，是最省心的。因为速度很满意，编辑的界面也很友好（虽然现在都用Windows的Live Writer打草稿）。最最关键的是，在LU认识了好多好多志同道合的朋友，这是我不管在Blogcn还是在msn空间都没办法比拟的。

这一年以来，发生了很多事情，尤其是在年末的时候，心情也是经过了大起大落，身体状况不是很好，精神压力太大也被医生说了，但是不管怎么说，这一年就这么样快过去了……这一年以来，给予BM支持，帮助的朋友，真的谢谢你们了。如果没有你们温暖的话语，BM真的不知道如今会是什么样的境地。但是不管怎么说，Thank God I found you，用这句话来表达再合适不过了。

昨天晚上去听了一场音乐会，是意大利的某个交响乐团来演奏的（名字忘记了……），怎么说呢？水平只能说处于中等的吧，或者说他们根本没有太认真在演奏？不过有两首曲子还是表现的不错的，听得BM心潮澎湃。印象最深刻的，果然还是敲定音鼓的那个GG，真帅啊（当然不是指的相貌），BM也好想去敲一下（请不要把《交响情人梦》里面那个敲鼓的形象进行擅自的联想）。

最后说一句，祝福大家新年快乐。Happy New Year あけおめ~

【Blog名】米男の部屋

http://Blog.levelup.cn/members/ZORRO

Goodbye My 2007 & Thank You!

[2007-12-31 23:11:00 | by: 米男]

又一年悄然过去，想回首却又不知从何说起。不善总结的我，有些恍惚，甚至分不清很多事情具体发生的日期。如果非要用一个词来概括这一年，我选择：忙碌。

日子都过得紧，赶路也是匆匆。还好，淘碟、淘书的习惯还没丢。只是大多原封不动放在柜子里，实在没时间看。一大堆CD还没来得及整理分类；书抽空在临睡前看了一些，常常是看了一小段就睡着了，进度很慢，正所谓“读书如抽丝”。朋友说，年前制定的读书百部计划今年基本实现，于我，那基本是妄想。不过，看见满桌的书、唱片，心里觉得踏实。在浮躁的环境里，他们是真正的慰籍。

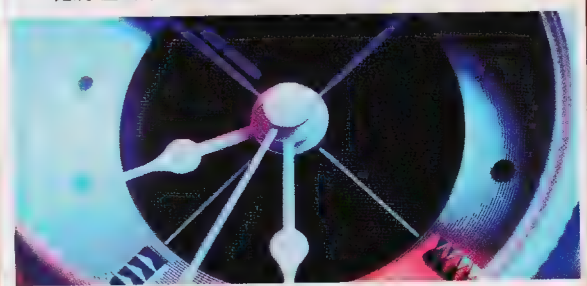
这一年，不断地问自己，到底想做什么，到底在坚持什么。也许真实并非触手可及，努力寻找的过程让人身心俱疲，甚或偶尔忘了何为真实，为何要追寻真实。

这一年，有人骄傲的离开，有人亲切的回来。我微笑着祝福。祝福别人，也祝福自己。

这一年，行色匆匆。与很多人擦肩而过，陪伴最多的还是旧友。是他们，让这平淡的时光里，闪亮。

谢谢，谢谢每一个陪伴我走过这一年的你。

愿你在新年里幸福安康，保有梦想并不断努力去实现。

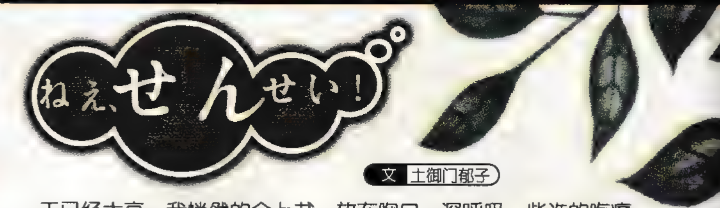




铁轨的尽头，是什么。
你也有过同样的疑问。
你也曾想延着铁轨流浪。
那是我们都有过的梦想。
背负着这样那样的哀怨，
踏上孤独的行程。
我没有行李。
只身前往，魂牵梦绕的地方。
拖着这样的身体，我能走多远？
不去想身边的那些熟悉的脸。
不去想他们是否流着泪。
我擦干我的泪，让大脑保持空白。
姬神的音乐。
脚下的路。
脚步匆忙的路人。
我要去哪里？
我想看看南方步满青苔的石桥。
我想看看一望无际的高原。
我想看江水上的波纹。
我想听悠远的民歌。

每辆车都一样的拥挤。
每个人都一样的冷漠。
他们和北京干冷的空气融为一体。
我蹲下身。
那只流浪猫跑了。
烟灰掉了一身。
拥堵的北京。
刺耳的车鸣。
到处施工，到处烟尘。
一无是处的自己。
分不清幻觉。
混沌中有人和我并肩前行。
是孤独。
我的主人叫情绪。

被排斥着，被漫骂着。
每天掉头发。
一地的药。
劣质的音效，扭曲了姬神的曲子。
咳嗽带出的血。
寂静的手机。
我和梦想，渐行，渐远。
没有青稞，没有牧民，不存在的旅途。
清晨下雪的北京，依然干冷。
混沌地，迷失在小小的北京。



文 土御门郁子

天已经大亮，我悄然的合上书，放在胸口，深呼吸，些许的吃痛。

《老师的提包》，我用心的读完了。

隐隐作痛。

爬起床，依然还是有呕吐的不适感。

已经有多久没有胃痛过了呢？那种无限制侵蚀神经的疼痛似乎已经离我遥远了……

休息吧！反正有正当的理由。

现在已经不必再像以前那样拚命了。

翻着名录，给公司的BOSS发个短信。却在一个既熟悉又陌生的号码前，停了许久。

还是无法抛开，将它从我的生活中彻底抹去。

“我喜欢你，老师。”

“我也喜欢月子。”

大町月子和松本春纲在一起的时候，很幸福过吧……曾经相仿的对话从脑海中闪过。

赤裸的双脚踩在冰凉的瓷砖上，没有想象中的难耐。

拿起杯子，却发现饮水机上的筒子，空荡荡的。

一杯热水的温度。

上学的时候，都是他给我倒啊。

随手剥开一块巧克力放入嘴中，看着糖纸，发现某年的某个日子我也送过某人这个牌子的巧克力。

甜甜的，掺杂着浓到化不开的苦涩。

“せんせい……”

为什么今天总是想起他？那个极力想淡忘的人。

回到屋子里，看着静静躺在桌子上的书。

可能是自从我买下这本《老师的提包》开始，远久的记忆即被唤醒。

被书中二人淡淡的忧伤所感染，月亮见证着他们的爱情，缓慢的发芽、生长、开花……与无可奈何的凋谢。

人终究无法超越生死，只有在世间轮回中，再续他生之缘。

心中泛着酸楚。

与书中的月子一样，即使他离开了，生活中的某个角落还是有他的影子，在很久很久以后，还是会在独自一人的夜晚，想起他，黯然落泪。

“在这样的夜晚，我便打开老师的提包。里面空无一物，唯有一个缥缈浩大的空间，沿展开去……”

手中已不知何时多出了一封信，强劲的笔触，昭彰着他原本的主人。

一切都是枉然。

将书放到了书柜的深处，只不过，里面多了一枚信封和一张我们笑得都很灿烂的照片。

耀眼的阳光洒入房间，看着空下来的像框，往里面放入什么照片，又成了我新的烦恼。

Nothing can go wrong……





瑞士的雪，你的泪

文 暴脑

妈妈走前关照我，要我马上就睡觉，不然的话人倒时差吃不消的。我等她走后第一件事就是打电话给你。听见你的声音差点没崩溃。我知道短时间内没办法再闻到你独有的发香，看到你种种可爱的表情，摸到你鼓鼓的布丁小肚子，牵着你冰冰冷的小手，吻你软软的双唇。

后来和你在MSN上聊了会，没有主题，没有中心。我们都在回避，害怕面对。

我一时间难受的根本睡不着，身体因倒时差的调整极度困倦而精神却因为对你的思念而越发亢奋。当我看了你的MSN空间的日志后，这种肉体与精神背道而驰的难受越发厉害，说不出，我只能想你，想你，想你，想你……

我很想睡，但是一闭眼，就是你带泪的脸，就是你在KFC用纸巾拭泪的侧面，就是你亲亲我脸后满眼血丝说BYEBYE转头的瞬间，以及你空间里那些令我心痛的文字。

我现在头很疼，涨得难受，但我知道我心更疼。

刚才瑞士突然下雪了，我看到雪就想起你，很美很美，你和雪一样的酷，一样的美。我跑下楼，站在花园里，让雪飘在我脸上，融化。那一刻，我知道你为什么会哭，因为再冷的雪遇上炙热的人、炙热的感情，都会融化。我知道，那雪在我脸上融化后滑过我的脸颊，这就是你的泪，我用舌头轻点了一下，不知道是不是错觉，咸咸的，跟你的泪一样。

那天，你被我搂住，我突然发现你内眼角旁有两颗小泪珠，外眼角有两行泪痕直至耳鬓，我慌了，心酸了，哇的一声哭了出来，傻瓜傻瓜的叫你，你不理我，一言不发，面无表情，眼角的泪始终没有干涸，后来你用小手揉阿揉，转过头不让我看见，那一刻，我想我一定要爱你一辈子，你是我一辈子的女孩，你是我的唯一，我不会让你白哭，你的泪太宝贵，我受不起，真的受不起。

你应该猜到了，瑞士的雪不会那么快在我脸上融化，除非……

没错，那是因为遇上了我的泪。

你应该猜到了，瑞士的雪不会是咸咸的，除非……

没错，那是因为融进了我的泪。

朋友，[illegible]

文 doggle

“朋友，我是为你好……不想你再伤心难过……”

很熟悉的台词，曾经我也是以这样的对白，对我最亲密的朋友说道。可是，直到最近我才发现其实我错的离谱。原来，我以为的好，只是一个华丽的借口，是一把精心粉饰过的利刀。

“……为你好……”多么诚恳的话语，在由亲密的朋友口中说出，谁又能想到也许这才是最伤心的话语。比起那些不负责任的猜疑争吵，更能伤害到一个人。

只因你并不是我，怎知会是为我好。我的想法，我的感觉，那一切的一切又有谁能真切的体会明白。为什么一定要打着为我好的幌子去强烈的给我灌输你的想法，你的理所当然。

朋友，你可知道你的一句“为我好”，究竟会有多么的令我伤心。

感情也好，未来的抉择也罢。要知道我们每个人，都有着属于他要走的路，也许是一帆风顺，也许是充满坎坷。但这是我们自己的选择，没有任何人可以替代。也许你说的是对的，哪怕我承受不起未来的艰辛，别人的流言。但这是我自己的选择，心甘情愿，没有任何人来逼迫。就算是充满无数的艰难，也请你相信尊重我的抉择！因为，你是我最好的朋友，我希望你能为我祝福，而不是一味的想去改变我的想法。

你的担心，你的忧虑，我都知道。但请不要阻止我，我需要的只是一句肯定，一个眼神上的支持。就算最后的结果不尽如人意，但我付出过，我努力过，这就够了。

至少，我不会在未来的某一天因为我曾经的犹豫胆怯，错过了肯去尝试行动的机会，而懊恼终生。这样就足够了！或许，你会笑我白痴，放着别人指出的容易道路不走，非要去给自己找麻烦让自己吃苦头。

请原谅我的任性，因为我也有着对未来的期许美好，在对未来的遐想中，可能会失去原有的理智，从而使自己陷入某种盲从。即使真的是这样，也请你不要阻止我，相信尊重我的选择。

我想要的，只是你一个微笑，一个肯定的眼神。这样我会知道，无论结果如何，你——我的朋友，一定会一直守侯在我的身旁。

哪怕最后真的是伤痕累累，对于我来说也要是一种骄傲，因为我全心全意的付出了，努力了，我并不后悔，我很好！

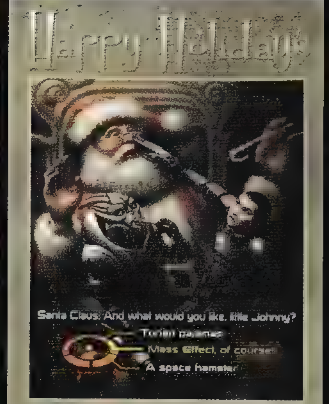




新年到！新年好！六段音速在这里先给各位读者大大们拜个早年！话说每年圣诞和新年，各大游戏厂商们都会给媒体寄送一些贺卡，其中有些是电子邮件式的，有些则是非常正式的书面形式。新年新气象，全民大图鉴新年第一期也出新招，为大家策划了一次年度游戏厂商贺卡大对决。让我们一起感受来自游戏业特有的新年祝福吧！

年度最佳贺卡——质量效应

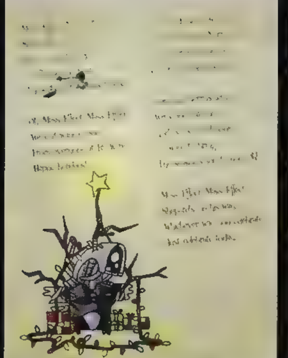
今年的最佳贺卡大奖我们颁发给了BioWare公司和他们的X360游戏《质量效应》。打开这张4联的贺卡后，你可以感觉到卡片的设计者是着实下了一番工夫的，不仅仅是颇有圣诞风味的卡面和超Q的角色形象，BioWare的家伙们甚至还自己编了一首《质量效应》版的“铃儿响叮当”放在贺卡中，而且唱起来还是蛮压韵的！

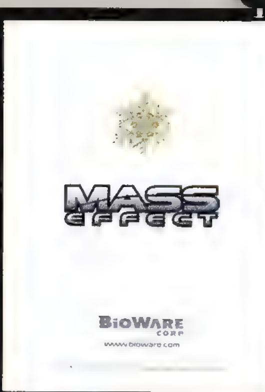


▲圣诞老人：小家伙，想要啥圣诞礼物啊？
小鬼：废话，当然是《质量效应》了！

▼看到被改造成大头版的主人公和外星人，是不是很想上去捏一把啊？










年度最科幻贺卡——孤岛危机

▲身穿高科技生化战斗服的战士，头上却戴着一顶圣诞老人的红帽子，胳膊下夹着的礼物中钻出一只神秘生物触手，再加上身边那只貌似已经变异的火鸡……你首先得佩服Crytek美工的改图水准，然后，你会怀疑天底下究竟哪个小孩子敢收这个圣诞老人的礼物。





年度最佳惊喜贺卡——陆行鸟

▲来自Square Enix公司的圣诞贺卡。一眼看过去我还纳闷今年的主题怎么是个雪人？（去年是《最终幻想XII》封面的说）翻开里面一瞅，熟悉而可爱的陆行鸟立刻跃然纸上，真的是相当令人惊喜的设计，Kweh！

年度最不着调贺卡——杀戮地带2



▲《杀戮地带2》官方网站上提供的一张贺卡（壁纸）。怎么说呢？这样的圣诞老人如果真的现身，只能让我联想到两个字：打劫！



年度最偷工减料贺卡——鬼泣4

▲一张出现过N次的CG图和几笔随意的风雪，就凑成了Capcom的新年贺卡……



年度最易辨认贺卡——吃豆人

▲认不出NBGI这张贺卡的人就不用在游戏圈混了。



年度最有怀旧气息贺卡——神秘海域

▲来自顽皮狗工作室的问候，今年自然是少不了德雷克老兄啦！

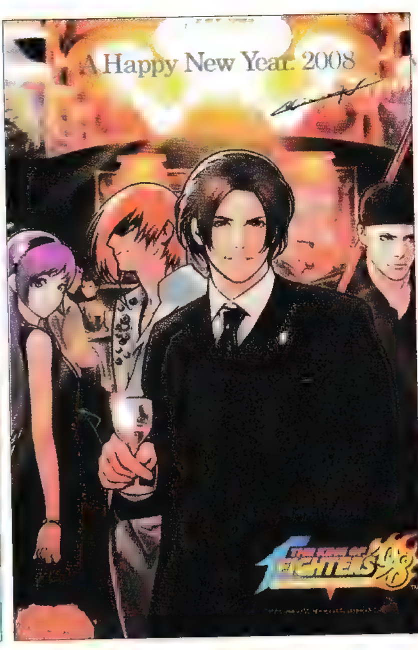


▲我一直以为这是封恐吓信来着……



年度最性感贺卡——合金弹头

▲寒冬中看到清凉性感的女主人公，相当养眼吧！



年度最帅气贺卡——格斗之王

▲某白夜：打完美女牌之后是帅哥牌吗？SNK你果然够狠！
某音速：哪里有帅哥？我只看到了可爱的雅典娜MM！

年度最恶搞贺卡——Konami



□看到右下角顶着铁三角的家伙和左边藏在纸箱子里的大叔，啥都别说了，最能搞的就是你Konami了！



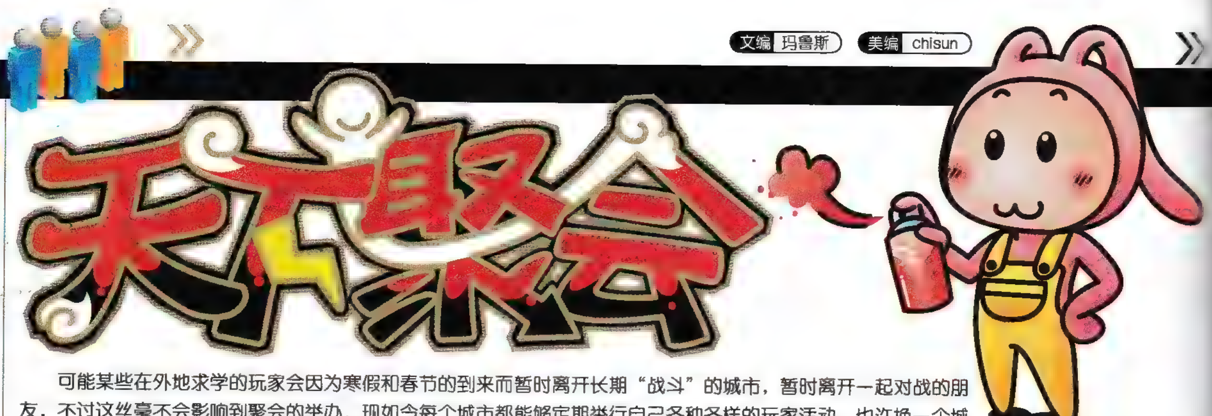
年度最实用贺卡——PopCap

▲也许很多玩家对PopCap这个名字并不熟悉，但这家小开发商的贺卡还是相当不错。每页的角落里还印有一小段简短的公司信息，告诉收到卡片的人，这家公司正在以每年50%的速度成长着。

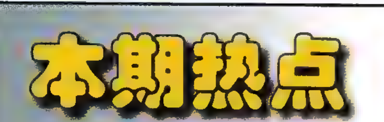


年度最具和风贺卡——侍魂 闪

▲虽然这耍大剑的萝莉和穿着破破烂烂浴衣的绷带男实在是扯不上什么新年气氛，但所有贺卡里最具和风气息的非它莫属。



可能某些在外地求学的玩家会因为寒假和春节的到来而暂时离开长期“战斗”的城市，暂时离开一起对战的朋友，不过这丝毫不会影响到聚会的举办，现如今每个城市都能够定期举行自己各种各样的玩家活动，也许换一个城市来参加新聚会，还能让你交到很多新朋友哦！寒假与春节期间的各城市聚会活动大家可以在游戏城寨的天下聚会页面查到（http://juhui.levelup.cn）。本期主要为大家带来了厦门、保定与北京三个城市的大型主题聚会——我们的新年，其中保定市从准备到举办结束历时近一个月，因此尤为隆重，这也要感谢他们的负责人以及各位热心玩家们，废话不多说，一起走进本期的天下聚会吧！



[北京联盟] P80

北京玩家新年大联欢

1月1日，在熟悉的魏公村BFT，分散在北京各处的玩家们又聚集到了一起，欢度新一年的到来。可能因为是元旦假期的最后一天，一些玩家要提前返校，所以聚会只有87名玩家到场，但由于是新年联欢，现场的气氛还是很热闹的。

[保定联盟] P78-79

保定第三届游戏动漫盛会

当新的一年即将来临，当2008的奥运圣火传到北京，“天下聚会”也终于在保定绽放出绚丽的焰火，保定每一位喜爱动漫游戏的GG、MM迎来了属于自己的节日——保定第三届游戏动漫盛会……

[上海联盟] P81

群雄逐鹿，槌指太鼓

——元旦太鼓天堂阵地战报

1会当临绝顶，一览众山小。谁能傲视太鼓届，成为独孤求败呢？这次太鼓天堂作为太鼓玩家界的华山论剑，众高手齐聚结城游戏。结城游戏作为上海街机游戏业新贵，精心准备了这场盛大的宴会，一时间游戏肃杀的气氛弥漫了整个比赛战场。咚！咚！咚！鼓声是鼓声，震人心魄的鼓声。耀眼的PK台上五台等离子电视机实况播放着达人们的战况，镁光灯直射到台上……

[厦门联盟] P77

我们的新年——天下聚会厦门站元旦活动

一场预谋已久的阴谋就在这看似和平的金银岛发生了……公园门口的小路上出现无数的阴影向这里涌进，而这些高矮胖瘦不等的阴影时不时的发出极其猥琐的呻吟：“PSP2000，我来啦。”

北京 保定 上海 厦门

寒假部分聚会预告

更多火热聚会正在报名中，请点击以下链接查看：http://juhui.levelup.cn

活动名称：“天下聚会”实况2008北京玩家挑战赛
活动时间：2008年2月9日
活动地点：北京中关村鼎好电子商城2期地下2层
挑战内容：PS2版《世界足球 胜利十一人2008》
报名方式：
1、网上报名，报名地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-568348.aspx
2、现场报名，报名地址：鼎好电子商城2期地下2层2931商铺“新时代电玩”
报名截止日期：2008年2月6日
联系人：方糖（手机—13810164673；QQ—645513896）

活动名称：“天下聚会”北京TVGAME玩家寒假聚会第一弹
活动时间：2008年1月26日9点——17点
活动地点：北京魏公村避风塘
聚会要求：20元包场费（含无限畅饮）＋一颗热爱游戏的心
聚会内容：各种联机竞赛
PSP：《山脊赛车》、《怪物猎人》、《机动战士高达SEED 联合对扎夫特》
NDS：《马里奥赛车》、《马里奥&索尼克AT 北京奥运会》、《应援团2》
Wii：网球、保龄球
报名地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-568356.aspx
联系人：方糖（手机—13810164673；QQ—645513896）

活动名称：汕头超级玩家新年大聚会
活动时间：2008年2月3日
活动地点：金砂东路的麦当劳（同仁堂水果捞旁边）
聚会要求：20元包场费（含无限畅饮）＋一颗热爱游戏的心
聚会内容：各种联机竞赛
PS2：《世界足球 胜利十一人10》、《铁拳5》、《火影忍者》
NDS：《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》
PSP：《机动战士高达SEED 联合对扎夫特》、《荣誉勋章》
报名地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-569609.aspx
联系人：月轮（手机—13729200800）



http://juhui.levelup.cn/xiamen





我们的新年——天下聚会厦门站元旦活动

一场预谋已久的阴谋就在这看似和平的金表鸟发生了……公园门口的小路上出现无数的阴影向这里涌进，而这些高矮胖瘦不等的阴影时不时的发出极其猥琐的呻吟："PSP2000，我来啦。"

笔者我由于受某人威胁，提前来到现场帮忙（其实是来帮忙吃东西的）还未入场就见到拿着海报现场作秀的主办人决绝。

哈哈，入场，不过这里感谢下我们的蒋玩家，多亏有他才能把我们的队伍管理得井井有条，辛苦了！

进来的第一件事就是投票了！由于我们的玩家的意见分歧比较多，就采取了比较公平的投票制。当然要投必不可少的《马车》和《DJMAX2》了！

哼哼，人都还没来几个，那我就先开始吃了……冲啊！吧台！

本来是要1点开始的，想不到我们的玩家都有极大的机动性（PSP2000啊，这动力极其强大），才12点半就来的差不多了。555你们来这么早干什么，我才刚吃了个开头，你们都来了搞的我都不好意思了。

12点45分，我们的猥琐男和漂亮的大姐姐开始宣读规则和注意事项。

这两位刚说完我们的玩家就很迅速地抢走了三大主机手柄，话说你们怎么这么急啊！机器都还没放游戏盘呢，二来我们的投影仪都还没安装好，看把你们激动的……

第一个比赛当然是传统的《山脊赛车2》了。《RR2》的赛道不少，因此本次采用了[Q]一きゅう◎（古怪的名字……）特制的投票箱，感谢他的热心支持。

除了三大主机、NDS、PSP的游戏比赛外，还穿插了PC版的《DJMAX》比赛，专门来演示的蓝se梦缳：同学实在强悍，用他的精湛技术征服了现场的《DJMAX》爱好者，他在这次聚会中还和我们的玩家交流心得，传授了我们不少的诀窍。同时还让我们点歌，享受到了《DJMAX》给我们带来的天籁之音。

《山脊赛车2》的决赛结束同时，其他项目的投票结果也出来了，PSP：《山脊赛车》，《DJMAX2》，《太鼓达人》；NDS：《马车》，《俄罗斯方块》，《应援团2》。虽然有些游戏落选了，不过玩家们都没灰心，借助现场的麦克风找到了自己联机的对象。其他比赛也开始了，现场的气氛再次炒高！

在无敌的运气下，小胖我居然拿下了《马车》组的第一名。兄弟们！给我喝彩吧！哇哈哈，满足下我的虚荣心吧！PS3的手柄？哇，好痛，老大，你们别砸我啊，Wii的双截棍手柄都丢过来了，要命啊你们……

在《马车》之后，其他比赛也陆陆续续的出现了冠军，这些强悍的玩家都凭自己的实力出线了，落败的玩家们没有丝毫的怨念，比赛结束后互相找其他人一起磨练技术，各个都在争取下次的胜利呢，这次的冠军有危险啦。

到了颁奖的时候啦，我们的口号是笑得猥亵点。不对不对，是笑得快乐点…

哇哈哈，虽然临近尾声，但现场气氛热度不断增高，因为接下来将要进行的是抽奖！那台白色的PSP2000到底花落谁家，很快就要见分晓啦。随着那透明的摇奖箱的渐渐被填满，大家心跳加速！瞪着台后的奖品和我们决绝大哥手里的摇奖箱，为了吊起大家的眼球，就从末奖品开始下手。最开始的末奖由一位MM拿走了，然后由这位MM为我们抽出下位幸运儿，呀，又是MM，一直到第4位还是MM！台下的男玩家们爆发了："内幕！绝对有内幕！"

很快就轮到万众瞩目的PSP2000了！由最后一名玩家抽出了决定一切的名单，由决绝念出了这名字，台下立刻沉默了，正在大家互相询问谁是今天的幸运儿的时候，主持人对我们解释到，这位玩家是我们之间最特殊的，因为他听不到，也不能用言语与我们沟通，让全场玩家帮助寻找。当他被请上台的时候全场爆发出雷般的掌声。

最后，例行公事，关灯抢机大会就要开始了，"各位同学请立刻交出机器，否则暴打之"，主办人之一猪头很快就被拉出去暴打了……

哈哈哈，我们的主机还真是不少啊，虽然还有些同学在偷玩没交出来。

最后，让我们合影吧，天下聚会—厦门站，天下玩友是一家！新年快乐！ LU

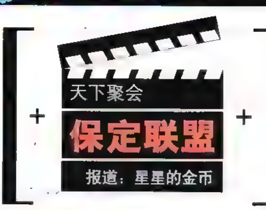


















保定第三届游戏动漫盛会

动漫篇

报道：星星的金币
2007年12月31日

当新的一年即将来临，当2008的奥运圣火传到北京，“天下聚会”也终于在保定绽放出绚丽的焰火，保定每一位喜爱动漫游戏的GG、MM迎来了属于自己的节日——保定第三届游戏动漫盛会。

清晨，大家都早早来到了会场开始做准备工作，会场被分为了几个区，分别作为各个社团和游戏的展示区，每个人都在忙着对自己的区装饰，摄影师也已支好三脚架等待拍摄，海报，涂鸦板，手办，漫画书，还有身着动漫服饰的可爱MM和帅气GG，空气中荡漾着熟悉动听的动漫音乐……

上午9时整，被大家期待已久的保定第三届游戏动漫盛会终于如期举行了，身着粉红色便装衣裙的主持人MM和总策划星星的金币一起上场主持并致开幕词。

下午14时，来到会场的观众明显增多，本来上午有些稀疏的座位渐渐被观众坐满。多时，走上台的三位新主持人令所有观众眼前一亮，身着粉红色晚礼服和身着蓝色晚礼服、白色皮草的两位女主持人，可爱美丽和靓丽高雅的不同气质完美配合，以及身着蓝色联邦高达SEED驾驶员装、幽默风趣的男主持人，预示着此次盛会的真正开始。经过再次完全正式的报幕和盛会内容介绍，此次盛会正式开始了。

首先是活动主办方保定动漫游戏联盟负责人之一困惑的亡灵上台为此次活动做简单解说，等等，他身边还带着一位美国海军陆战队保镖？原来是主办方的一位专业Coser，同时也是真人CS大赛的参与者。言词间，困惑的亡灵幽默的谈吐以及同大兵Coser的默契配合赢得了大家一致的掌声和欢笑。

接下来便是河北农业大学月之影动漫社的Cosplay节目，他们献给大家的是《死神》的团舞。之后是Coser的个人展示以及《死神》VS《犬夜叉》的一段原创舞台剧——围绕四魂之玉的碎片展开的故事，结局中番队总长面对所有敌人时（《死神》和《犬夜叉》）那满具气势的自刎赢得了不少掌声，只是之后竟然还有鞭尸……不过出人意料的剧情和夸张搞笑的结局却令观众掌声不断。

之后是地质大学黑白异域动漫社的恶搞走秀，全是萝莉和女仆MM……还有《机动战士高达SEED》、《火影忍者》、《犬夜叉》的恶搞大串烧，什么时候犬夜叉真的像一只可爱的狗狗了？而《高达SEED》中阿斯兰送给基拉青鸟“多利”的那段感人剧情也得以再现，虽然只有短短几分钟，却足以给观众留下深刻印象。过场时基拉Coser（也是我们的主持人）的连续翻筋斗让观众叹为观止，原来基拉不仅仅高达驾驶得好，体操也是如此了得啊。而后的《白夜》清唱版也给大家带来了完全不同于原唱的清新感觉。

第三场是河北农业大学JUMP动漫社的节目，首先是《火影忍者》的走秀和POSE，接下来的打斗则是全场的一个小高潮，乱斗、过肩摔、兔子登鹰等完全真枪实弹的打斗令在场所有观众惊叹不已，想必大家上场前一定进行了刻苦的排练。之后上场的是三位令观众眼前一亮的漂亮MM，身着深色短裙，短靴，白色上衣的三位可爱女孩子，随着凉宫春日里轻快活泼的音乐，跳起了充满青春朝气的舞蹈，台下的男性观众似乎被萌到的有不少人呢。

最后是岩烧院动漫社和河北大学动漫联盟合作演出的《死神》、《银魂》的走秀和团队舞蹈，当那位Cosplay的GG刚一上场，便引来了无数MM的尖叫声。团舞的换位中，他生不忘记整理下头发，秀一秀自己，再次引来众MM的尖叫，但不得不说《死神》的团舞很紧凑流畅，团体配合默契。在《银魂》的过场和团舞里，　最引人注目的就是领舞的黄色和服MM了，俏皮的发型，可爱的动作，柔绵的声线，看来又有不少GG被萌到了。

动漫cosplay大餐结束之后，是一段Wii游戏——《疯狂兔子2》的互动，搞笑夸张的开场，赢得了大家无数的欢笑，有40多人来参加这个游戏的小比赛，而今天的活动也在互动获胜者的颁奖仪式里结束了，每个人都很开心。

最后特此感谢星星鱼婚纱制作室为主持人提供服装，感谢香港酷漫迷为此次活动提供的动漫服饰，感谢百汇电玩给予的各种帮助，感谢游戏城寨和黑角公司提供的游戏奖品。祝大家新年快乐！



















报道：李军
2008年1月1日



今天天气晴朗，万里无云，这对于我们的这次聚会来说，确实是个好兆头。走进会场一看，人虽说比较少，但是人们都在摩拳擦掌，准备着马上要开始的“战斗”。虽说我和李军在等待聚会开始的时间里会时不时的接到某些参赛玩家因事不来参加比赛的电话，但是不一会儿，也已经有100多号的参赛者了。

9：30分，一切准备就绪后，游戏比赛聚会正式开始了，首先由我们的三位美女主持人上台讲话，热情的话语得到了大家的热烈掌声。经过了20分钟的报名，接下来就是比赛阶段了。当然，在报名的时候，黑角公司的奖品也及时送到了，也算来的是时候。

首先是在NDS区比《马车》的预赛，这次来了更多《马车》高手，当然还有一、二届聚会的冠军刘洋和传说中的W。不过，最值得注意的人是一位来自英国的高手——Richard。经过一番角逐，刘洋、我、Richard、李军、羊金帽子疯、秦潼、W、刘浩辰轻松进入决赛。

马车结束之后，就是DJMAX2的比赛，当然，大宝同学没有任何悬念的获得了第一名，第二被龙飞拿走。紧接着就是另一个音乐游戏——《应援团》的比赛，这个项目Richard也有参加，虽然很厉害，但是只得了个第三。这个项目是我的强项自然是我没有理由的获得了第一名，第二被“伟大的土系人群主军军儿哥”拿走（第一个“军”是3声）。另外一方面，死神2也在如火如荼地进行着。在大虚和日番谷强攻下，第一名与第二名相继产生，他们是俞涛、周远军。

死神2的比赛刚刚结束，一位超级美女主持人登台说道：“接下来由司法警官学院的乐队为我们表演节目，大家掌声欢迎。”热烈的掌声中，音乐缓缓而起，歌手低沉而富有磁性的声线传遍了整个会场，当音乐渐渐低落，令人眼花缭乱的街舞表演开始了，随着台下一阵阵掌声的响起，上午的活动终于结束。

经过一上午的奋斗，大家并没有疲倦的意思，买来的午饭没有吃去多少，大家依然是联机火热，毕竟是三个月一次的大聚会呀，欢乐的气氛一直这样持续着。午休的时候，我们穿插了Wii的有奖试玩和《魔兽争霸》的表演赛，那叫一个刺激。

2：30分，下午的比赛继续，PS2的《铁拳5》开始了，在“星星哥”的强攻下，他整场比赛打了10局，有6个完胜的记录，当之无愧的得到了第一名。紧接着炸弹人开始了，这是一个相当不错的联机游戏，也是一款技术与运气结合的才能胜利的游戏，参赛的选手都是在一阵阵笑声中度过的。另一方面，《怪物猎人》和《山脊赛车2》也在激烈地进行着，这么热门的游戏参赛的人怎么可能少呢?

另一边，PS2的《街霸3.3》和《胜利十一人10》比赛也开展得非常激烈，几位选手都集中精神，尽力发挥出自己的水平。隆与肯的对决，小罗行云流水的球技，令周围的观众大饱眼福，经过残酷的对决，这两项比赛最终也分出了胜负。

马车的竞争也是异常激烈，经过了4局的恶战，前三名终于产生了。“伟大的土系人群主军军儿哥”得了第三（第一个“军”是3声），刘洋第二，我第一。

下午4点左右，所有比赛项目都比完了，聚会接近了尾声，于是开始给大家发奖。大家都十分的高兴，因为他们是靠自己的努力获取的胜利果实。站在领奖台上，就像奥运会中国健儿获得冠军一样。这份喜悦，这份激动，这份骄傲与在座的各位一同分享。之后照了爱机的合影与玩友全家福，虽然这次在照全家福之前有很多人因事离开，但是与前两次相比，本次聚会规模壮大了不少，不仅MM玩家多了以外，还有一位英国的Richard参与了本次聚会，在一声声“茄子”后，这一瞬间就定格了。

照了全家福之后，人们都还不尽兴，都和自己的新老朋友一起合影，好是快活。到了5点，大家相互告别，我们收拾完场地后竟然还有十几个聚会志愿者去百汇电玩，于是又一股联机热潮开始了。

本次聚会是很成功的，虽说也有不足的地方，但是我们非常满意，再一次增强了我们的信心，而且现场气氛一直很和谐，充分体现了保定玩家的良好作风和团结一致，大家都相交了许多朋友，达到预期的目的。









北京玩家新年大联欢







http://juhui.levelup.cn/be

1月1日，在熟悉的魏公村BFT，分散在北京各处的玩家们又聚集到了一起，欢度新一年的到来。可能因为是元旦假期的最后一天，一些玩家要返校，所以聚会只有87名玩家到场，但由于是新年联欢，现场的气氛还是热闹的，本次不知为何，大量PSP相关比赛项目居然无人问津，不说《高尔夫2》、《DJMAX2》这些新加入的项目，就连《MHP2》、《联合夫特》这些老牌热门游戏也都无人参赛，这个问题值得反思，北京的玩家有信心做到最好！废话不多说了，看照片。



▲聚会全景，总体看来还是密密麻麻的一片啊。



▲聚会一角，这里聚集的都是NDS玩家。



▲聚会另一边，最左边那位小玩家的眼神很是有趣。



▲看到WS团团长小K又在WS，老糖也忍不住飞起一脚。



▲就这么一次搭讪，还被抓了“现行”，这年月，在哪都得当心狗仔啊。



□自国庆聚会一炮走红的人气MM——兔亲



▲2名玩家MM还不好意思了。



▲好大的一个大头狮子。



□《马车》冠亚季军。



□《山脊赛车》冠军和季军，这次是亚军失踪……5冠王13没有参赛，终于有新人涌现了出来。



□在外地上学的大猫同学重返裁判岗位，尽职尽责，在此向你致敬了。



□《应援团》冠亚军，季军失踪了……J猫又是大丰收啊。

□Wii《保龄球》冠亚季军（其实老糖有机会夺得冠军的，但最后一个3连全中被乱入的服务员打断了，分数没能上去）



□Wii《网球》冠亚季军，老糖在半决赛时遭遇亚军狮子，因不适应其快速的节奏而被淘汰，卫冕失败。







http://juhui.levelup.cn/shanghai

群雄逐鹿，槌指太鼓

——元旦太鼓天堂阵地战报

一：硝烟起

风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还。出[illegible]《史记?刺客列传》其实我想说的话题并没[illegible]么悲壮，第一点是想说明我们的战斗是发[illegible]一个冬天，而且是元旦。第二点想说明我[illegible]去的太鼓的达人们对比赛的重视，足以有[illegible]刺秦王般的气势！闲言少叙，书归正传。

会当临绝顶，一览众山小。谁能傲视太鼓[illegible]或为独孤求败呢？这次太鼓天堂作为太鼓[illegible]界的华山论剑，众高手齐聚结城游戏。结[illegible]作为上海街机游戏业新贵，精心准备了[illegible]盛大的宴会，一时间游戏肃杀的气氛弥漫[illegible]整个比赛战场。咚！咚！咚！鼓声是鼓声，[illegible]魂的鼓声。耀眼的PK台上五台等离子电[illegible]实况播放着达人们的战况，镁光灯直射到[illegible]。台上的散发着一种诱人的闪光，好像南[illegible]的极光似的呼唤的，期待着真正的王者[illegible]到来。主席台上的水晶奖杯是属于冠军的！



二：死斗

[illegible]要进入真正的巅峰对决就要闯过严酷[illegible]赛，昔日的好友都成了现在的对手。除[illegible]手淘汰以外你别无选择。鼓林高手的决[illegible]是人鼓合一，以气御槌。专之于一点，[illegible]则气泄，遂兵败如山倒也。再者鼓点需密[illegible]果遇到连击的时候你的鼓棒越密集分数[illegible]高，反之则然。

[illegible]话说的好只要功夫深，鼓棒也能磨成[illegible]错了错了是铁棒也能磨成针。说一下平[illegible]太鼓达人们的训练完全另我们这种圈外[illegible]，作为高级鬼难度的曲目，平均一首句[illegible]击数在二千此以上，是可想象一般人凭[illegible]几百下估计你就已经气喘吁吁了。平时[illegible]单手流的水母叔叔练习的时候，都是从[illegible]看是一直练到晚上6点。比我们一些玩[illegible]界的朋友还夸张。当然气成绩也是显而[illegible]，现在已经把单手流的一身功夫练到了[illegible]亲的地步了。中级贵难度的曲目都可以[illegible]手来完成。也成为了夺魁热门之一。





三：决战

随着淘汰赛的结束，最终争夺冠军的积分赛就要开始。在这最紧张的时刻来临之前，还有段小插曲。结城游戏为每一个来参加我们太鼓天堂的MM玩家没准备了一个娃娃，看官们可不要小看那些MM玩家，在太鼓达人这个游戏中可完全不是须眉们的天下，我们的巾帼英雄也在她们自己的一席之地，在进入八强的达人中其中也有女孩子的身影。同时我还特意留下了MM的团体照。

作为决战，比赛的方式当然会有所不同。积分赛——将是最好的选择。晋级的八位选手各自挑选两首曲目，曲目形式，任意。看最后的总分，按照总分高低依次排列顺位。和淘汰赛相比难度就在于看谁会首先失误，因为都是自己非常熟悉的曲目。但是只要有一个敲点MISS了的话，那总分结算的时候就会相差好多。当然要保证你的击打率，如果只是勉强通过的话，分数还是不能有效提高的。

四：达人

决赛一开始还是由我们水母叔叔来打头阵，还是一样的单手流，一样的猥琐。发挥很不错第一首曲目九十多万分，当进入第二首的时候也许是长时间的单手导致手腕疲倦，　RT所以当结束的时候分数才八十多万。接着是碎米柴同学上场，平心而论碎米柴的临场发挥过于浮动，曾在淘汰赛是和笔者敲过一盘，结果笔者超高的技术直接导致了我和他双双没过及格线……不过也许是有如神助的关系，他的两首曲目双双超过了一百万。然后是KJ上场，生在紫荆花下的香港好少年KJ。一上场果然不同凡响作为太鼓达人的新人王在不多的时间内了解了太鼓达人这个游戏的精髓，跻身四强的名额。但也许是功力不够老练的关系所以第一首曲目的分数才七十万，第二首也只有五十万，但是没关系KJ虽败犹荣。最后的悬念留在在身在东瀛的武士小林先生的身上，在准决赛的时候K.O了赛前最大的热门狼选手。这时在台上的他有如被太鼓之神灵魂附体，居然在第一首曲目中打到了99%的连击率只MISS掉一个！最后小林的总分突破了两百万以微弱的优势战胜了碎米柴。所以这次的冠军就是……“林充哲！”



五：尾声

最后获得冠军的小林手拿具有中国特色的纸扇在PK台上留下了他的身影，比赛结束时结城游戏大厅内留下了新年的祥和气氛。群雄相聚，结城之巅，槌指太鼓，欢乐无穷！

更多活动

结城游戏地处上海七宝最繁华的购物区，在2008年初为玩家准备了大量丰富的活动。除了火暴刺激的“太鼓天堂”赛事外，还为玩家在每个周六的下午把最热门格斗游戏《罪恶装备GGXX AC》调为免费的FREE PLAY供练习。更有激动人心的《铁拳5 暗黑复苏》的对战活动。街机浪潮与你共舞！

文编 旋木　美编 chisun



一个长大 一个变老

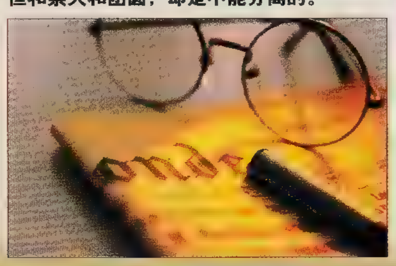
“我爸喜欢FPS，所以《COD4》出来后每次打电话我都向他推荐。不久前我爸打电话来，抱怨说《COD4》玩不了，运行时显卡报错。我说“ATI x700”不算很挫了，可能驱动旧了我帮你升一下。远程桌面连过去一看，显卡变成TNT了。问下来应该是上次他叫人上门修电脑时被换了。小时候买个PS是翻新的，我爸骑个助动车带着我跑到店里把机器往js头上砸过去，“给我换！”。当时我爸那形象就是我心中的英雄啊。现在他被骗了，我一下子就觉得父母老了，轮到我为他们解决这些事，但是我却不在家。我爸还反过来劝我，说那个人找不到了，反正用起来没什么不同，噪音还小了许多，挺好的……”

本该是充满着节日欢快的气氛的日子，这样的内容却让我们沉默的想念起远方的家人。这里的很多朋友，在外地念书的学生或是走上工作岗位的朋友，能和父母经常在一起，甚至在节日里陪在父母身边一起度过，都是件奢侈的事情。而那些还没有离开家出门求学或打拼的朋友们，珍惜并请怀念这些唠唠叨叨到让我们感觉父母无处不在的日子吧。

农历新年，当你又添了一岁忽然觉得自己长大成人的时候，是否发觉父母也老了一岁一下子变老呢？

无意为大家的喜悦增添什么伤感的情绪，如果在这里的私房话能唤起你对亲人的爱，无论是过年时为父母精心准备的一份礼物，陪老爸玩上几圈麻将，给老妈在电脑的硬盘里下满最新的连续剧，或者，只能是不得不在远方传达过去的思念，都能让这寒冬有一种暖暖的温馨。

这期的私房话，就让我们来聊聊以上话题吧。过年，在中国的传统中，可以和灯火辉煌，和人山人海，和山珍海味没有关系，但和亲人和团圆，却是不能分离的。

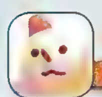




levelup VIP会员 **vrpunkemily**

本来在北京读书一般不到处乱跑的，可是老妈打电话来告诉我姥姥癌症晚期，现在丢下学校的课程和一堆事情，回到母亲的老家陪她老人家。

我的想法其实很简单，打小在国外长大，父母都好几年不见面，印象里小时候姥姥接送我上下学也是近十年前的事情，回来一直不见父母，是有误会，可是姥姥毕竟没有做过什么让我为难的事情。孝重要不重要我也不知道，近十年不见，我也不敢说自己孝，我只能说，这也许是最后的一点时间。我有责任陪伴老人把这段时间走完，我有责任不让老人在我身上留下遗憾。



levelup VIP会员 **善恶的彼端**

1、还记得大一时寒假回家，父亲到车站来接我。我下车见到他的第一句话是，爸，你怎么这么老了？

当时我并不知道这句话对父亲来说有多大的影响，直到那年的暑假的一天，他对我说，玲玲啊，看来爸爸真的老了，你已经大了……

我站起来，用手比了比，哪里有，我不是还没有你高吗？

但其实我是想说，有一天你老了，我会陪着你的。

2、有时会心血来潮想往家里写一封信，却不知道该写些什么。

在电话里告诉那头的父亲在这里一切都好，其实并不好。

不断告诉自己，我已经不是个小孩了，要独立。

只是，家里的所有，都还好吧？

父亲的工作还顺利吧？身体呢？每次和父亲通话的最后都会嘱咐他注意身体，不要太劳累。

可我除了这样说之外，什么也做不了。对这一切无能为力的自己，令人厌恶的自己，尽管这样，却仍然希望可以成为父亲骄傲的自己。

3、有句话：My whole life seemed to start and end with you。



levelup 荣誉版主 **Cyriltian**

父亲39岁的时候，我出生了，后来成长的过程中，不断知道当时父母的艰辛，今年我也有了自己的家庭，可能再过几年也会有自己的孩子，“责任”这个词对我来说越来越重了！现在，父母远在千里之外，早已过了退休年龄的父亲还在工作，唯一的解释“我闲不住”，每每听到这句话心里都不是滋味，算了，不说了，心里难受！

说点题外的，人长大了，天天都是家庭工作，玩游戏逛论坛的时间少了，游戏也不精了，咨讯也落后了，最近被人家追着点名批评我太水太和谐立场不鲜明，我真是，总有长大的时候，但愿每个人都能理解什么是成长！



levelup会员 **小苍的乌鸦**

英雄老矣 美人迟暮，这是人们都不愿意看到，所以很多人都不承认《星霜篇》里的剑心。玩《仙剑》的时候，苗人头领有一句话：树欲静而风不止，子欲养而亲不待。

我爸37岁的时候才有我，可能是太晚才当父亲，他已经没时间学习怎样以一个平等的爸爸的态度来对待我。

去年爸爸生日那天，我被相处3年的女朋友甩了，我打精神给爸爸打电话祝生日快乐，假装很开心。

爸爸什么都不知道，也很开心，后来他听妈妈说了情况，隔天打电话给我。

不知道是他隐藏感情的功力太拙劣，还是只有在我这里他才能表现出来那种拙劣，他没有安慰我，应该是不知道怎么说。先是陪我沉默，然后把话题绕到一万公里外，好象一切都是他的错。 最后告诉我，要好好的。

挂了电话，眼泪就流了出来，心巨二总是以为20岁左右是最黄金的年龄，所以最初看《圣斗士星矢》的时候，总以为星矢他们都是成熟的青年，后来发现他们居然是十三四的少年，再后来，我马上20了……

时间无法改变，现在为止我都没有为了我37岁的那个人做什么，这两年家里状况不好，爸爸还在奔波，已经有了白头发，比前几年更显老。只能轻轻叹一下：你怎么不等我，就变老了。



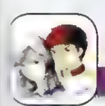
levelup版主

君君

我的父母，对我一直很严格，让我从小就有种叛逆的行为。母亲节我从没给我母亲送过一朵花，老爸的50大寿也没送给他任何一样东西。而我想要什么，你们基本上都能满足我，做任何事情都能想得到我，替我铺好路，而我却什么都没为你们做过，甚至连你们的一件衣服都没洗过。

曾经有段时间，我离开他们5个月，在那5个月里，我很后悔，后悔曾经会做过，这样的事情，给他们如此大的打击。5个月之后，当我从外面回来的时候，突然发现老爸的白头发，多了很多；母亲的皱纹也多了，声音也变的沙哑了。当回来第一个看到老爸的时候我抱住了他，大哭了起来，也许这是我人生中，最对不起他们二老的一件事。

爸妈，儿子我真的很对不起你们，从小给我如此大希望，而我却如此辜负你们，从小大到一直没说过一声“谢谢”。谢谢你们把我养育了那么大，爸爸妈妈，你们辛苦了。



levelup版主

pspgundam

这话题，真伤感。

小学，我妈问我：你长大了干什么?我答：我去剑桥大学，出来当个科学家；中学，我妈问我：你以后想干什么? 我答：考上个好大学，至少天大；大学，我妈问我：你毕业要干什么? 我答：找个1000多块钱的工作，每月给您饭钱。

想想自己，本来可以为了理想而奋斗终身的，现在却沦落到一个1000多就可以打发的没有上进心的家伙，到底是因为什么? 自己不努力? 我从来不逃课。老师不好? 人家也有学习优秀的。社会制度问题? 这理由也太能扯了，我自己都不能接受，更别提别人了。

一天一天的长大，却没有一步一步的前进，年关了，感觉真的很对不起父母，不过，最近又燃起了斗志，希望我以后能不再让父母为我操心。

今年的小愿望：和平卫生局，有本事你就用考试招人，我就不信我考不过他们。



levelup会员

草庐姻

她是地地道道的望女成凤的妈妈，我是地地道道的爱玩游戏的人。我从有记忆开始就和游戏一直生活在一起，没离开过。

高二暑假的深夜，我总关着门在电视机前没日没夜地玩游戏，风扇在一边吹着。而她总是在深夜一遍一遍的推门进来说：你该睡觉了。可是往往到凌晨我才关机上床。直到有一次，她发火了，她把我的游戏机趁我不在家藏了。

我和她冷战，我整整一个星期不吃饭，靠偷偷买的小馒头充饥。起初几天，她不理我。到了后来，她求我吃饭，她端着饭碗说：你吃点东西啊。她端进来的热饭菜总会在第二天又冷着端出去。最后我虚弱的躺在床上昏睡，我任性地拿自己的生命威胁她。最后，她拖着杂乱的游戏机，自己笨手笨脚的插好线接上电，她妥协了。她到底费了多大的劲和时间去摆弄她完全不懂的机器的? 那是躺在床上挂着葡萄糖的我所不知道的。

妈妈，谢谢你。妈妈，我爱你。



levelup会员

姬

21号休息时回家了，本来我妈说给我1000块红包。我正好想买Q8呢。结果回去她说她得心脏病了，吓我一跳。说心肌功能严重损伤，我也不明白什么意思，就给了我妈500，让她买点吃的，也不要她的钱了。

我妈一下哭了，说你对我这么好我真难受，我说，难受什么啊，再怎么吵架你也是我亲妈啊。人说养儿防老，我虽是女的，但也能给你当儿子用啊，以后你老了我还要养你呢。

结果我妈就在饭店里哭了，我当时也红着眼。

我一直以为我是恨着母亲的，她曾经说过她上辈子做了孽所以才生下我这个孽种，我们之间的对话永远不超过3句就会吵起来，但在那时我突然觉得她老了。

虽然她穿着好看的衣服和靴子，但是我觉得她老了，老了就容易寂寞容易伤心了。

她本以为我不会理她不会对她好，因为我们的关系从我小时就非常不好，父亲那天也在，和后母还有他的儿子。我说，爸，你老赌博去，表现不好，不给你钱了，然后大家都笑了。

那一刻我觉得我是个大人了，虽然在他们眼里我还是小孩子。

偶尔和他们在一起，觉得天空很晴朗，他们让我有了真实感。

告诉我我还活着，并且不是一个人，我很想抱着他们越来越消瘦的身体，紧紧的抱着。



levelup会员

该用户不存在

片段1：童年，因为在某公园贪玩，差点被父亲踢下湖；

片段2：童年，因为在街上被野小孩欺负，回家哭诉却被双亲说是我的错，被打；

片段3：童年，因为学校太无聊，逃课，被双亲在大冬天赶出家门一个晚上；

片段4：少年，因为反叛，在学校家庭地区成为主要监察对象，家庭关系恶化；

片段5：少年，因为早熟，交了女朋友，家庭反对，关系再次雪上加霜；

片段6：少年，因为无知，放弃了学业，家庭关系破裂，离家出走2个月；

片段7：少年，因为前途，女朋友要到国外读书，此后得知母亲四处寻找自己；

片段8：少年，因为后悔，决定回家修补家庭关系，第一次看见母亲的眼泪；

片段9：少年，因为母亲的眼泪，从而开始醒悟，之后跟父亲的关系开始渐渐和谐；

片段10：青年，因为长大，开始理解父母在家庭所承担的责任跟负担，父母亲想我把女朋友带回来让他们看看；

片段11：青年，因为黑白的童年跟少年，到青年时期才明白所谓小孩子的“梦想”，父母对着我浅浅的笑笑；

片段12：青年，因为要努力朝目标进发，开始边打工边自学，父母对着我说了句，孩子真的长大了；

片段13：青年，因为发工资，很高兴的回家把工资给了母亲，第二次看见母亲的眼泪，不过两次的眼泪意义已经完全不一样。

三言两语

SKYKID

别等到老了以后，老到和父母相处的日子能数得过来的时候才知道孝顺。

单单L☆7E

节日对父母的意义在于：儿女在身边。但是儿女在身边的日子就是父母的节日，所以，无论如何别忘记爸妈的生日和结婚纪念日，对了，还有自己的生日……

我不抽烟

这就是人生，在我选择离开家出门闯荡的这个时刻。但是我选择一走5年，不再回来的时候，心里就有说不出来的难过。但是这就是代价，这就是我为了自己目标要付出的代价，即使惨痛，也要继续。

illusion0083

父母在，不远游。抓紧现在的分分秒秒才是真，就算有些话说不出口，但只要我们诚心诚意的孝顺，父母还是能理解和感到开心的。

天之雨

又是一年，记得几年前的春节父亲叫我过去学包饺子，和家人围坐在一起，随便的聊着什么，才明白，过年吃饺子并不重要，一家人围在一起包饺子的气氛，才是过年。随意的聊着什么，不像在饭桌上只是让你多吃点，或者吃饱了一抹嘴跑一边玩去了，游戏机，或者电脑……又过年了，回家后，要多包点饺子。

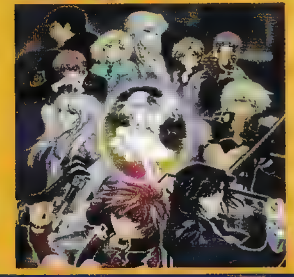
最新动漫资讯一网打尽!

动漫速递

栏目主持：雪风&吉祥天

12.18

●光荣公司的著名女性向游戏作品《安琪莉可》曾几度改编过动画版，本作凭借着其众多的美男子设定和人气声优们的集合深得女性游戏爱好者的喜爱，人气在同类型作品中始终高居不下。2008年新春来临之际，光荣宣布了《安琪莉可》的最新TV动画系列作《新安琪莉可～深渊（暂定）》将于2008年春播出的消息，新故事依旧是围绕着一位身负“女王”命运的少女和她的守护圣们而展开，但剧情将更加的曲折和震撼人心。



12.20

●富士台深夜档播出的“菌”主题异色TV动画《豆芽小纹》已于12月20日迎来了最终话（全11话），播出以来平均收视率为4.6%，比之前记录最高的TV版《交响情人梦》（4.4%）还要高出少许，可说是创下历史新高。

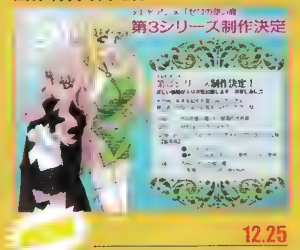


12.20

●本月一个宣称“专业OTAKU系”的动画、声优、特摄相关歌词搜索站“アニカシ（ANICASHI）”正式开设。这个站点的歌词涵盖了动画、特摄、动画歌歌手、声优相关曲，并可以查找出目标曲的演唱者、曲名、出处等详细信息。现在BETA版还在测试中，预计于2008年初旬正式完工。该站点除了提供歌词搜索外，还打算提供动画歌排行榜以及相关新闻等周边服务。站点地址为：http://www.anicashi.jp/

12.24

●继TV动画两季制作播出后，《零之使魔》又将迎来第三个季度。对于之前的两季，相信大家是见仁见智了。从宣传图来看，露易丝的又一竞争对手——混血妖精少女缇法妮亚即将登场，才人身边的混战局面亦将持续下去。



12.25

●原作漫画和动画DVD均赢得了广泛人气的《增田浩介剧场 喜剧漫画日和》的TV动画第三季预计于2008年春播出。本作的漫画版已出版单行本八卷，可说是暴笑桥段层出不穷。大家熟知的喜剧动画监督、奇才大地丙太郎先生在忠实原作的基础上把这部作品成功的动画化，前两季动画各12话，播出后便颇受好评。第三季的开播相信一定可以再度掀起搞笑热潮。



12.26

●《To LOVEる》是长谷见沙贵担任脚本、矢吹健太朗执笔连载于《周刊少年JUMP》上的少年漫画作品，以“trouble x”为话数单位连载，漫画单行本已发售7卷。2008年春本作将正式制作TV动画

12.17 ANIME NEWS

镰谷悠希漫画《隐王》TV动画化决定

最新一期的漫画月刊《G FANTASY》上公布了镰谷悠希老师的漫画作品《隐王》即将制作TV动画版的好消息。该漫画曾于2005年被日本文化厅媒体艺术节评委会评为推荐漫画作品，目前已发行至单行本第7卷，在全世界范围内都拥有为数不少的支持者。故事的主人公六条王晴是个看来很普通的中学生，然而他体内却封印着最强的忍者秘术“森罗万象”。他表面上对周围的人事漠不关心，实际上是怕过度与人接触使得他人一同被卷入波澜。因而王晴平日里总是装作纯洁无垢的样子，其实却是个小恶魔特质的家伙。由于“森罗万象”是解开忍者五家各家之里隐藏的秘术书的关键，所以各个门派的忍者都先后行动起来企图威胁王晴的生命，为了活下去，王晴就只能成为“隐王”……



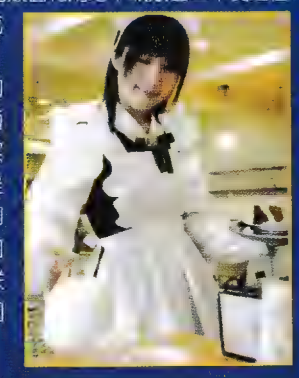
12.18 ANIME NEWS

OTAKU市场约1868亿日元 3成为女仆咖啡店功劳?

12月18日由调查公司MEDIA CREATE发行的《OTAKU产业白皮书》里，分析了07年间游戏、动画及其周边产品的销售市场（即“OTAKU市场”）状况，得出相关市场约有1868亿日元的结论。其中，光顾过女仆咖啡厅的人占总调查人数的31%，参加过同人志现场贩售会的为48%，网购过OTAKU系商品的为49%。

这本白皮书把OTAKU相关商品分为动画DVD&CD、漫画&轻小说、游戏（含PC平台）、FIGURE商品和同人志五类，以销售相关商品的各大专营店的销售情况作为依据推算出市场规模。其中，同人志方面还细分为委托贩售、现场贩售和网络下载贩售三个明细栏目，从而也使得同人志市场构成初次明晰化。

对比2006年1821亿日元的OTAKU市场，2007年又增长了两个百分点。如今踏足专营店购买一些限定商品的客人已经不仅是那些重度OTAKU群体，对游戏和动画抱有兴趣的轻度OTAKU倾向人群也有所增长，人们通过互联网交流很容易结识许多持有相同兴趣爱好的朋友。



贩，此外也将以游戏形式陆续登陆DS和PSP平台。



12.26

●GDH公司于12月26日开始实行P2P收费动画下载试行计划，该计划采用由WINNY开发者金子勇参与制作的“SkeedCast”来提供动画的下载观看服务。现阶段提供的动画主要为GONZO制作的动画，分别为《速写者》、《Project PAPO》、以及2008年春预定放送的《多鲁亚加之塔》的PV宣传映像。下载所需费用视动画画质而定，最高为1575日元，最低免费。

1.2

●先后制作过两季TV动画版的《地狱少女》官网日前宣布了第三季即将开播的消息。关于第三季的具体详情虽尚未公开，但由于动画第二季取得了相当不俗的口碑，致使Fans对第三季的期待度也是大为增加。



1.7

●椎名高志连载于周刊《少年SUNDAY》上的漫画《绝对可爱children》即将着手制作TV动画版。原作描写了3名持有世界顶尖超能力的10岁少女组合“the children”和普通体质的上司兼教官一同解决众多事件的动作喜剧故事。



COMIC 1.7

●自《周刊少年MAGAZINE》上《绝望老师》第118话里，久米田康治写下了“如果有来自JUMPSQ的合作意向，也可以考虑下幻想架空漫画”之类的言论后关于“久米田有意转投JUMPSQ”的传闻便愈演愈烈。此言论语出不久，《JUMP SQ》的细野编辑便在4月号编者栏内做出了超积极的回应：“我们翘首以待久米田老师的幻想漫画！”言下之意，若久米田先生真有意，《JUMP SQ》将举双手欢迎。

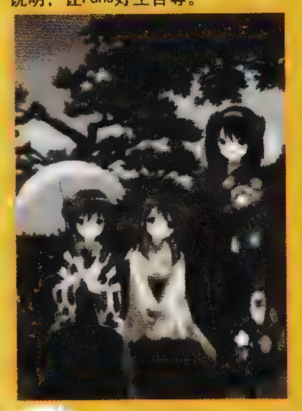
1.14

●老牌少女漫画家多田薰1990年4月至1999年1月期间连载于《别册玛格丽特》上的喜剧漫画《恶作剧之吻》是众多女性动漫爱好者心中的经典之作，拥有着经久不衰的人气。虽然本作因作者不幸辞世而未能完结，却仍先后被日本和台湾地区改编成真人电视剧，收视率不俗。时至今日，本作又将以TV动画形式再度登场，久违的琴子和直树将回归我们的视线！动画将于4月的新番大潮档期内播出！



NOVEL 1.15

●众多Fans期盼已久的《凉宫春日的惊愕》终于定下了正式的发售时间，角川书店列出的出版表显示该小说预定2008年2月出版。早前《惊愕》公布的发售时间为07年6月1日，之后一下延期了近7个月时间，加上没有任何关于延期的解释说明，让Fans好生苦等。



1.16

●导演了众多出色动画作品的押井守监督今年四月起将开始以东京经济大学大众传播系特邀教授的身份站在讲台上。东京经济大学位于东京都内国分寺市，是一所以经济和法学为中心的文系综合大学。大众传播系设立于1995年，而押井守负责的是其中的“媒体制作研究”科目。

12.18 ANIME NEWS 第31回日本动画学院奖评选优秀动画名单出炉

日本学院奖协会日前自2007年度已公映的剧场版动画中评选出了2008年暨第31回日本学院奖的优秀获奖作品。《新世纪福音战士新剧场版：序》、《小河童与暑假》、《恶童》、《钢琴之森》、《名侦探柯南 蔚蓝的棺》五部作品均榜上有名。稍后将由评委会会员投票选出最优秀动画作品大奖，其结果将于08年2月15日的颁奖礼上正式发表。

本次的优秀动画作品可说是题材各异。时隔10年经典作再包装出新，《新世纪福音战士新剧场版：序》公映伊始就场场爆满；《小河童与暑假》是大家耳熟能详的《蜡笔小新》监督原惠一沉寂五年后的力作；《钢琴之森》则因世界顶尖钢琴家Ashkenazy的参与而备受关注。大家所熟悉的《名侦探柯南》继去年的剧场版《侦探们的镇魂歌》获得优秀作品奖后，今年新推出的剧场版也一样赢得了同项殊荣。而以松本大洋漫画原作改编的《恶童》除了获得日本学院奖外，在美国学院奖优秀长篇动画类里也榜上有名。

日本学院奖自设立以来已有31个年头，候选作品仅以日本本土作品为对象。其中动画类作品的奖项2007年才刚刚设立，今年仅是评选的第二个年头，首次获得这个奖项的是大家熟悉的剧场版《穿越时空的少女》。

1.15 ANIME NEWS 名作《天空之城》美术设计稿600万日元高价拍出

贩卖动漫中古精品的店铺Mandarake每年都会举办四次大型的精品拍卖会，在今年1月4日～10日举办的“ZENBU 37号大型拍卖会”上，众多吉卜力关联的商品均拍出了高价。其中最受瞩目的莫过于宫崎骏监督亲笔绘制的《天空之城 设计稿与背景用图》，描绘了天空之城的全景，拍卖商品号为1257。起拍价格即为45万日元的高价，最终成交价格更是高到600万零100日元。至今为止拍卖成交的宫崎骏亲笔手稿虽然都价格不菲，但这次的成交价堪称罕见，主要原因还是拍品描绘的场景非常稀有所至。此外，《龙猫》的三张赛璐璐画分别以153万1100日元、143万8100日元、99万100日元成交，《魔女宅急便》的赛璐璐画以70万1100日元成交、《鲁邦3世卡利奥斯特罗 线稿原画》则以90万2300日元成交。



赛璐璐画、设定、原画类物品很早便在海外的拍卖中获得价格肯定，拍卖成交价一直很可观，不过在日本获得如此之高的价格肯定还是近十年内才开始的。相信以后不论是就相关作品的人气程度还是这些画稿本身的价值而言，都将维持在高价范畴。



一不留神2008悄然来临，时光荏苒，有所思，有所感。在过去的一年之中蓝星上发生了无数稀奇古怪的大事小情，但显然那些都不可能是我干的。未来的一年之中注定也有很多事情要发生，比如奥运赛场奇事多小写手威震体坛谱传奇什么什么的……呃，我并不是想跟各位胡侃有关自知之明这项天赋技能对于做人究竟有多重要，毕竟如我这般一事无成的废柴在年龄递增的同时仅仅只会既无耻又无奈的徒发感慨罢了，不可能会突然人品爆发拥有那些上等资质与德操，所以"传奇"才是今天要引申的中心。

念叨着传奇再结合下标题，但凡有些日本战国知识的朋友都会率先想到织田信长、羽柴秀吉或者真田幸村、竹中半兵卫这些个大名鼎鼎德智体美劳全面发展的牛叉人物吧？跟我差不多，我在玩《太阁立志传》和《信长的野望》系列游戏时也总是偏好收集一线武将然后指挥着大军去欺负一帮土鸡瓦狗，乐此不疲，恃强凌弱乃是人类天性与后天教育完全无关……牛人好是好，不过看多了也会审牛疲劳，尤其在那个杀戮与阴谋并存的战国时代有名的厉害角色实在是太多了，各家大名的手下哪个不是一抓一大把的杰出人才呢？以他们为主角的动画漫画早就已经滥大街新鲜不起来了。正因为如此，宫下英树的限制级漫画《战国》才显得鹤立鸡群，因为它讲述的是一个非著名武将的传奇故事。

限制级哦，少儿不宜哦……其实也没啥多不宜的，跟咱们电视上的影视内容一比较起来还是蛮纯洁的。之所以18禁呢，是因为那题材毕竟以战争为背景的，人家宫下英树描绘的野外合战可是货真价实的血肉横飞的合战，绝不会是荧幕上司空见惯的那种披着艺术外袍的露肉合战啦。

《战国》原名《センゴク》，连载开始于讲谈社《周刊青年MAGAZINE》2004年21期，第一部已于2007年45期完结，今年开始连载的是第二部《战国·天正记》。目前台湾中文版的单行本已经由东立出版社出了13本，整体口碑相当不错。宫下英树的资料不详，目前只知道他出身于石川县七尾市，富山大学退学，2001年5月讲谈社第44回"ちばてつや赏"获奖。说实话，宫下英树的绘画技法啊情节叙述啊什么的也谈不上有多出类拔萃，也就是笔下人物的面部表情比较夸张挺有感觉，战斗场面的整体气势渲染的也比较到位，不过毕竟同题材漫画有那么多前辈大师珠玉在前，这些技术活儿就算想吹留下的空间也有限得紧，这方面充其量《战国》也就是过得去吧。这部漫画最为人所称道之处在于它与众不同的"小人物"主角仙石权兵卫秀久，以及作者从不同的角度来别出心裁的颠覆历史常识，再就是丰富的相关考据所具备的知识性，据有识之士指出漫画中一些情节发展都有近年来一些历史新说的影子，真假结合并非完全凭空臆想，故此很有新鲜感，吸引力远非戏说之流可比。

桶狭间的奇迹之后七年，织田信长对斋藤龙兴的稻叶山城展开总攻击。斋藤方本丸即将陷落，兵败如山倒，城中一片混乱，十五岁的家臣仙石权兵卫秀久害怕得全身发抖并与军队失散。身为初阵的菜鸟仙石曾一度绝望，不过在青梅竹马的姑娘阿蝶的鼓舞下奇迹般地拥有了生存的动力（异性的吸引力果然不是盖的……）。智力低下蛮力惊人的仙石秀久手持长枪骑着光背马绝地大反攻一般杀入了敌阵，竟然给织田家造成了不小的混乱。可因为这不是YY漫画所以妄想以一敌众逃出生天的傻小子很快便成为战俘，接下来便是命运的转折点了，傻人有傻命，一番这样那样之后，仙石便效忠织田军并最终成为秃头老鼠羽柴秀吉的家臣。这些说来简单枯燥可实际上过程还是蛮曲折有趣的，很多地方都新颖的让人想象不到，那种明知历史事件的结果已成定论但过程偏偏让人眼前一亮的快意还请大家自行体会吧。另外，仙石与阿蝶的情感之路也是一条线，不过相较而言不那么受人关心罢了，起码我不关心。

关于日本战国，本人所知相当有限，看过几本小说读过一点资料玩过几个游戏就到头了，仅此而已。对于仙石秀久的印象淡薄得很，仅限于他在羽柴家的老资历与后来领军讨伐九州时的户次川大败，不过好在网络时代不耻下问很方便，经过狐朋狗友与搜索引擎的交叉帮助，总算是对于仙石秀久其人有了一个系统的认识，用下面的篇幅随便侃一下也算帮着行家们扫扫盲吧，毕竟看这部漫画时还是需要了解一些历史比较有意思。啊，有一点要单独说下，仙石的日文发音正是センゴク，与战国完全相同，而历史上仙石秀久又是屈指可数的几位经历过织田、丰臣、德川三个时代的人物，这样一看就显得原名起得很妙很有神来的意思了，不错不错。

仙石秀久（1552——1614），又名千石秀久、秀康、盛长，通称权兵卫，出身美浓豪族，最初侍奉斋藤家，后斋藤家被

田家灭掉转而成为秀吉的家臣。漫画的仙石身高五尺七寸约170CM左右，实不详，不过有记载他相貌勇武，传说还此受到过信长的褒赏（别想歪了），估外型上面肯定差不了。作为秀吉早期的臣，仙石跟着他南征北战立下不少战，于1583年贱岳合战后积功成为淡路国万石大名。随后第二次四国征伐有功，585年又获得讚崎高松的10万石领地。直这时来看，仙石秀久的表现也算很不赖，不然不可能成为秀吉麾下最早的大，我们耳熟能详的后藤又兵卫有段时也曾是他的家臣，很意外呢。当然后世价是要结合一生来看的，好景不长这个正应到仙石身上。

1586年，九州征伐战开始，秀吉派十存保和长宗我部元亲、信亲父子率部出，命仙石秀久为军监。立功心切的仙石定了极其失败的作战计划，结果户次之战被岛津家久打得大败，十河存保、宗我部信亲等多名武将战死，而仙石狼狈地逃回了自己的领地，秀吉为此大发雷霆，收回了仙石的所有领地并把他放到高野山，很凄惨。好在后来有德川康出面为他说情，估计是有老关系。于，1590年的小田原之战仙石秀久又得以借的形式重新加入了秀吉的军队。正所谓知耻而后勇，这次作战仙石冲在前面打得很猛，立下了不小的战功，直到现在箱根还有一处名为仙石原的地名，就是为了纪念他的奋勇作战。有过则罚，有功则赏，秀吉将信浓小诸的5万石领地封给了仙石。这以后，重回大名行列的仙石就没再出过什么篓子，隔年又因为筑城有功得到从五位下越前守的官职。

几年后秀吉挂了，仙石秀久与德川家康越走越近，关原之战顺理成章地加入德川阵营。战时，仙石曾在德川家康面前为他儿子德川秀忠的过失开脱过，所以后来当秀忠成为将军仙石在也很吃得开。既然天下太平了也就代表着没什么好说的了，1614年，仙石在从江户回领地的途中病死，享年63岁。纵观仙石秀久的一生有起有落，三朝元老呐，怎么看也算得上是个传奇人物啦，民间也有传说那大盗石川伍右卫门是在伏见城被仙石所抓的，而不是载到前田玄以手中的，因为我不喜欢和尚所以宁愿相信这是仙石的功绩。令人丧气的是，一场户次川大败导致仙石秀久被历史学家以及爱好者们扣上了永远也摘不掉的胆小鬼帽子，一般人提起他大都是不屑的，知名度和游戏中的数值自然也就上不去，这也难怪很多朋友谈到《战国》有意无意总要说一句主角是名不见经传的小人物。经过网络速成培训班的刻苦学习，我在前文直接就把小人物给加上了引号，可算得上是从善如流的表现啦。其实仔细想想，能在战国乱世升官发财并得善终的人都不会是太简单的家伙啊，织田信长是个大人物，明智光秀也不小，柴田胜家……大多数名人最终像泷川一益那样落得个出家为僧就是好命喽。

每个战乱时代总是会有许多将星出现，当大星的光芒太过耀眼时他身边的小星必将为人所忽略。宫下英树正是用画笔从一颗小星的角度出发执着的勾勒出了自己的信念，无论是布阵还是谋略，无论是单挑还是混战，除了结果不变，其他一切都印着宫下英树的独门印章。这就好比好莱坞的电影，主题可以随便虚构但是细节无比真实，我很喜欢，想必仙石家的那位“小人物”在天有灵也会喜欢吧。 ш









死后文

文伽（CV：植田佳奈）

将死者最后想说的话以“死后文”的形式传达给生者的信使。虽然看起来是一副无口无表情的冷漠样子，实际上却是个内心温柔的女孩子。

卡娜卡（CV：松[illegible]）

陪伴在文伽身边的会说话的手杖，同时也是文伽工作上的伙伴。与沉默寡言的文伽相比，卡娜卡活泼多话，也时常会做出令人为难的小孩子般的行为。虽然手杖看不出性别，但实际上卡娜卡是个女孩子哦～

故事简介

人类真是一种麻烦的生物。

不是么？有话活着的时候不能好好说，非要死后再来后悔：我还有要传达的话啊……

不过，也有些话，是非得死了之后，才说得出来的……

——那么，传达这些话，就要靠“死后文”了。

町屋翔太是个正在读高中的十六岁少年，性格开朗直率的他却有个小秘密：他一直在一座废弃的大楼顶制造迷你小火箭。没有人相信一个高中生能够让火箭升空，但是翔太打定了主意一定要做到，为了向跟他共享这个秘密的绫濑明日奈告白。

绫濑明日奈是跟翔太不同校的一名十六岁少女，看起来是乖乖女的她是个优等生，担任学生会长职务。她和翔太在这栋大楼顶偶遇，从此以后就经常来到楼顶看翔太制作火箭。和其他的人不同，她很相信翔太能做出可以升空的火箭，两个人的友情就这样开始了……

翔太渐渐恋上了这个爽快利落又温柔的少女，可是当他终于鼓起勇气准备告白的时候，明日奈接到了一个电话：“警察局的人通知我，爸爸的遗体找到了。”

当送走明日奈的翔太再次回到楼顶的时候，一个穿着旧式邮政工作服的面无表情的少女，和一柄奇怪的会说话的手杖出现在了他的小屋里：“你是绫濑明日奈的恋人吗？这里有她父亲投寄给你的死后文。”

一直不被人相信的翔太，相信了这个不可思议的少女——文伽说的话。可是，他并不是明日奈的恋人，还没有资格接收这封信。当文伽带着手杖——卡娜卡因为没有收件人而准备离开的时候，翔太叫住了她们：“这封信我来接收！我要成为明日奈的恋人，这样总没问题了吧！”

于是，文伽和卡娜卡也留在了大楼里，等待翔太的火箭升空。因为翔太决定当火箭发射成功后对明日奈表白。

可是，就在火箭准备发射的那一天，卡娜卡将绫濑父亲的死后文单独留在了房间里，等文伽发觉赶回去的时候，翔太已经提前看了这封他还没有资格看的信……

这封死后文里究竟写了什么，让翔太如此愤怒惶恐呢……



绫濑明日奈

稍稍有些成熟气息的少女，自称是某高中的学生会会长，家里有一个妹妹。与翔太在废弃大楼的屋顶相遇，坚信着翔太的火箭一定可以升上天空，两人保持着朋友以上恋人未满的微妙关系。

鸣海翔太

沉迷于“制作能飞上天空的火箭”梦想中的16岁少年。在废弃的大楼屋顶偶遇了绫濑明日奈，并深深的爱上了这位少女。可是胆小的翔太一直缺乏向明日奈告白的勇气，当他终于在文伽和卡娜卡的鼓励下决定鼓起勇气告白时，却不得不面对一个悲惨的结局……

简要评价

2008年，轻小说改编动画的狂潮还在持续，1月的新番作品中就有《死后文》和《狼与香辛料》这2部电击文库旗下的热门作品的TV动画版。根据早先的情报来看，《死后文》似乎是一部描写“跨越生死的依恋”、“淡淡的哀愁，暖暖的感动”、“虽然是以生死为题材却能起到治愈作用”的动画作品，加之女主角信使文伽和手杖卡娜卡的工作搭档组合听起来很像另一部治愈系轻小说《死神的歌谣》中死神百百和黑猫丹尼尔（后者也曾改编过动画），令人不由得先入为主的认为《死后文》也应该是同类型的作品。但现实往往会出乎意料，在《死后文》第一话完结的ED歌曲《CHAIN》响起时，大家才察觉到自己似乎是被监督给耍了：第一话最后就NICE BOAT了！

这不得不说是让人大吃一惊的。起码从STAFF中我们并没有看出任何征兆：动画制作是J.C.STAFF，他们之前制作的两部轻小说改编动画《灼眼的夏娜》和《零之使魔》都可以说中规中矩，而从他们的其他作品比如《交响情人梦》、《蜂蜜与四叶草》、《阿兹漫画大王》来看都是轻松校园向的作品，充满开朗暖色调的感觉。监督佐藤龙雄虽不是一个活跃的监督，作品也不多，但如《宇宙的星路》和《兽兵卫忍风帖 龙宝玉篇》还是颇受好评的。STAFF名单中最让人关注的莫过于系列构成的大河内一楼，在去年创造了《叛逆的鲁鲁修》的神话之后，人们才渐渐关注起他，发现原来《阿兹漫画大王》、《狼雨》、《交响诗篇》等著名作品也是他担任系列构成或者脚本。

但在更加深入了解之后，便会发现这简直是STAFF们联手玩的一场阴谋。实际上小说版的《死后文》是先有了动画企划之后，再为配合动画而创作出的。虽然在动画推出时小说已经发行了三卷，但动画与小说之间并不存在必然的关系。此外虽然小说版《死后文》的作者是雨宫谅，但他只是负责将既定的故事框架编写成小说而已，真正负责小说原案、构建世界观的是一个叫做“汤泽友楼”的家伙。而这个家伙正如日升社的“矢立肇”一样其实是个“集合笔名”，他是由来自Bandai Visual的汤川淳、GENCO的大泽信博、J.C.STAFF的松仓友二以及大河内一楼四人联手搞出来的“马甲”……制片人汤川淳也在访谈中说道：“《死后文》由原作者‘汤泽友楼’构筑世界观，从中衍生出各种复合并行的作品。实际上动画版的文伽与小说版的文伽是不同的人，但两者又存在着紧密的联系”。看到这里各位读者大人们是不是已经开始在混乱中对本作产生浓厚兴趣了呢？那么“汤泽友楼”的根本目的就成功达到了……



随着2008年1月1日零点钟声的敲响，我们迎来了崭新的一年。中国过年的时候喜欢张贴年画来表现喜庆的气氛，同样在日本也有类似的产物——贺正图。除了传统风格的贺正图外，许多公司和商家还会配合自家的商品推出相应风格的宣传画，而对于广大生活在二次元的宅男们来说，美少女们的贺正图自然是最好的新年礼物！于是在1月1日和2日的OTAKU胜地秋叶原，随处都可见身穿振袖和服的二次元美少女身影……其中最为抢眼的当属unisonshift公司邀请旗下当红美少女画师伊东杂音老师绘制的《七色星露》贺正图，颇有以一顶百的味道。而另一位老牌美少女游戏厂商CIRCUS也不甘示弱，在贺正图上宣布了《初音岛II》的TV续作《初音岛II S.S》将于四月开播的消息，令不少Fans惊喜万分。

谨贺新年 秋叶原贺正图一览







幸or不幸？ Clevery店名产“不吉袋”重现秋叶原！

日本的很多商店到了新年的时候通常都会出售一些福袋给买家。所谓的福袋呢，简单的说，就是用一些钱买一包不知道里面装什么的袋子，运气好的话可以抽大奖。通常情况下你买的福袋价值绝对会超过你买的金额，但不一定会是你想要的东西就是了。起名为福袋也是图个吉利的好彩头，但秋叶原的Clevery店每年的新年时却会贩售一种“不吉袋”，而且这一传统已经持续了好几年。虽然称其为不吉袋，其实也并非是“潘朵拉的盒子”那种效果，只不过装在袋子中的都是一些只有宅人们才会感兴趣的东西而已，例如今年的“不吉袋”就装有一些动漫游戏作品的文件夹、明信片、垫板以及日本国民摇滚乐队GLAY的单曲碟＝ ＝|||，另外“不吉袋”的封面是黑化版初音魅宫甩葱的造型，相信不少宅男们会冲着这个包装而掏腰包的……







红叶

《光明之风》

●材质：PVC
●比例：1/8
●高度：21cm
●造型师：绯路
●生产厂商：寿屋
●发售日期：2008年4月
●售价：6090日元



细心的人会发现，寿屋出品的PVC涂装完成品的造型大多是静态的站姿或是坐姿，很少有充满动感的模型出现。所以当这款红叶的PVC消息公布之后，令不少PVC党都惊呼“这居然会是寿屋的产品！”可见本品带给人的是何等惊艳的效果。早在11月时，MAX FACTORY就推出过一只1/7的红叶PVC，与那款相比，这只寿屋的红叶虽然少了一分巫女的端庄却多了几分战斗的英姿，帅气的扭身动作带起巫女服的长袖，宛如巨大的翅膀环绕在身旁。红叶的面容比原作中看起来要稍微萝莉一些，但水润的双眸仍体现出了原画师TONY的特色所在。不足的地方在于红叶的巫女服颜色偏黄（原作中应该是橘红色），无法体现出她“日轮之巫女”的称号。另外希望寿屋在量产化时能为红叶设计一个好看的底座，这个普通木质花纹的底座也太没有特色了……

一之濑琴美

《CLANNAD》

●材质：PVC
●比例：1/8
●高度：21cm
●造型师：河澄智章
●生产厂商：寿屋
●发售日期：2008年4月
●售价：5040日元



《CLANNAD》的TV动画版刚刚结束了琴美路线，相信不少人还沉浸在与琴美的美好回忆中吧？如果你已经深深被这位集天然呆、治愈和萌等众多属性于一身的少女吸引，那么这款寿屋出品的琴美PVC涂装完成品将是你的不二选择。模型的造型比较普通，只是选用了琴美静静站立的姿态，但这恰恰是体现出了琴美那恍如置身事外的特殊气质。既然站姿上没有太大创意，就只能在配件上做些文章了。琴美手中的配件有“书本VS剪刀”和“小提琴”2种组合，无论哪种都是琴美的经典道具！另外还有兔子耳朵和尾巴这种恶搞模式，打造出各种不同状态下的琴美，相信定会令你爱不释手的！

凉宫春日

《凉宫春日的忧郁》

●材质：PVC
●比例：1/7
●高度：24.5cm
●造型师：山本雅弘
●生产厂商：Griffon
●发售日期：2008年4月
●售价：7875日元

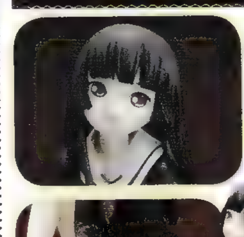


经过短暂时间的沉寂，凉宫春日团长大人借由4月开播的动画第2季的春风重整旗鼓，再度卷土重来重回众人的视线当中。PVC模型方面Griffon自然也看准了时机将于4月推出新品。在尝试过北高校服、性感兔女郎装，甚至应援团制服之后，此次团长大人将以一身可爱俏皮的白色LOLITA洋装现身。依旧是霸气十足自信满满的表情，左手叉腰右手做出打招呼的挥手动作，还有就是那招牌式的团长站姿，无论怎么看都与大家传统印象中LOLITA的娴静温柔相差万里，但这绝妙的违和感恰恰正是团长的特色所在。或许是觉得黑白相间的洋装颜色过于单调，山本雅弘老师特意将团长的皮鞋和头带上的花朵点缀成了大红色，使得PVC整体变得相当抢眼。可惜从洋装上垂下的丝带数量过多，给人画蛇添足的感觉，也使得本品看起来有些繁冗，算是一个小小的缺憾吧。

阎魔爱

《地狱少女》

●材质：PVC
●比例：1/8
●高度：21.5cm
●造型师：アサノユウジ
●生产厂商：ALTER
●发售日期：2008年5月
●售价：5040日元







2005年10月，一部围绕着生与死、以“复仇”为主题的另类动画吸引了不少动画迷的眼球，剧中重复率最高的台词“想死一次看看吗？”甚至一度成为很多人的口头禅，这部作品正是刚刚宣布要制作TV版第三季的《地狱少女》。这款阎魔爱的PVC涂装完成品虽并不是史上首款，但比起之前クロノ∞ゲート出品的模型，ALTER再度在造型上体现出了其精湛绝伦的造诣。阎魔爱乌黑垂直的长发更加衬托出了她白皙的肌肤，黑色的水手服着色时在颜料中加入了少许珠光色，使得衣服显现出柔顺布料的质感。PVC整体萦绕在一种不可思议的妖娆氛围中，将阎魔爱纤细透明的存在感完美再现。非常有收藏价值。

2008初梦秘访

新年好！新年好！大家新年好！这里是“游戏城寨”电视台新年特别节目，2008初梦大采访！据说初梦的内容可以预测未来一年的运势，那么今天就让我们来访问一下这些人的初梦吧～

第一站：歌舞伎町·万事屋

受访人1·万事屋老板坂田银时：初梦？当然是在草莓牛奶的海洋里欢快地翱翔……当然也还有多赚点钱付房租……说起来我好像梦见了好大一坨狗“哔——”呢，神乐酱，是不是在某国风俗里有梦见那种东西就可以发财的说法呀？

受访人2·万事屋童工神乐：初梦？当然是在醋海带的海洋里欢快地翱翔的说。说起来我好像梦见了好大一坨定春的“哔——”呢，一定是因为叛逆期到了吧，一开年就这么叛逆我觉得我今年一定会很幸运地说。

受访人3·万事屋童工新八：初梦？当然是在阿通小姐的音乐海洋里欢快地翱翔……喂你们两个醒醒！那不是梦！确实是定春的“哔——”！而且还好死不死拉在了暖桌上！啊啊啊啊我的CD！腐烂了！崩溃了！绝望了！

银时（打哈欠）：新八你确实随便改下发型就可以去改姓系色了呢……

受访犬·万事屋吉祥物（？）定春：汪（脸红）！

非受访人·善后屋忍者猿飞菖蒲（突然从房梁上出现）：什么？！阿银你宁可梦见狗“哔——”也不愿梦见我？太无情了！太残酷了！我的心和眼镜一起碎了！哦不，难道说！阿银你不但是个S还喜欢重口味如“哔——”的玩法？颤栗！我的每一个毛孔都在颤栗！但如果是为了阿银你的话，别说“哔——”，就算是“哔哔——”和“哔哔哔——”我也愿意！啊～

【因为节目突然变成限制级，中途插入随机采访】

主持人：新年好～那边那位高中生，对，没错，就是你，能向广大电视机前的观众朋友描述一下你的初梦么？

看起来是外国人的黑发少年：初梦？（叹气）和往年一样，是梦见妹妹摆脱轮椅睁开眼睛自由奔跑的样子……大概梦都是反的吧（苦笑）——不过今年的初梦倒是也增加了不一样的内容，主要是梦见我的一位女性……呃，友人，在批萨饼的海洋里欢快地翱翔……（一脸黑线，以手扶额）但愿这个梦是反的。

主持人：绝望了！对这个连外国来的高中留学生都是妹控的社会绝望了！

【因为主持人发飙，切回万事屋节目现场】

非受访人·宇宙船长桂小太郎（不知何时坐在了窗台上）：猿飞小姐，你热情地握住的是伊丽莎白的翅膀。附带一提，我的初梦是，和伊丽莎白一起在日本的黎明中欢快地翱翔……

非受访鸭·伊丽莎白（举牌）：今年也要吃北斗心轩拉面，谢谢。

非受访人·近藤猩猩（手持大捧玫瑰破门而入）：初梦当然是终于得到了阿妙小姐的爱！

非受访人·志村妙（一边爆青筋一边笑一边突然出现）：记错了吧，你的初梦怎么说都应该是在一群香蕉中欢快地翱翔吧=___,=+（徒手将近藤队长扔成天上的猩猩……哦不，星星）

非受访人·冲田总悟（举望远镜）：局长今年也飞得一如既往地高呢……话说我今年的初梦是砍死了七百八十四个土方，结果一睁眼隔壁就坐着烂醉如泥的土方在数“八百零五瓶美乃滋……八百零六……”可恶……所以顺便纳命来吧攘夷浪人桂小太郎！（发射火箭炮）



【因为现场突然陷入混乱，摄制组撤退，插入随机采访】

主持人：那么！这次让我们访问一下本县高中生的初梦～（递话筒）

脸上有十字伤、一脸严肃、眼圈很黑的少年：除夕当晚，我在与朋友一起观赏红白歌合战的被保护人身边，通宵执行保护任务。第二晚换班睡着的时候，我梦见了整整一个排的BONTA君手持AK47、戴着防毒面具向我扑来……咳，所以总之，这已经是个恐怖分子横行，人人都能弄到枪支弹药的时代了。新一年的开始，自然意味着对恐怖份子和国际非法武装集团的戒备也要提升到新的高度……

手持折扇的蓝色长发少女乱入：宗介！（折扇重击）说过多少次了不要穿着我们学校的制服发表这种军事宅言论！（打趴拖走）

被拖走的少年：那个……我开发的量产BONTA君性价比还是很高的，有兴趣的军火商可以与我联系……



第二站：樱兰高中男公关部

受访人1·须王环：新年的第一个梦？！当然是爸爸我和春绯一起在海滩上朝着夕阳奔跑啦（心）～然后跑着跑着不知道为什么，我家的小熊、甜心学长的兔子还有猫学长的猫一齐巨大化地朝我和春绯压了过去！但是春绯不要怕！爸爸无论如何都会保护你的！（一把抱住春绯使劲蹭）

受访人2·藤原春绯（虽然被环死命地蹭着，却镇定自若并习以为常地完全无视他的存在）：初梦？很一般啦，今年也是在暖桌里睡着的（环：暖桌！哦哦！就是那种传说中的平民智慧产物么！部里上次的暖桌聚会大家都没玩够呢，寒假全部都去你家坐暖桌吧春绯～～），梦的内容已经不记得了，不过应该是个好梦吧（微笑，继续无视环），总之能实现目标、考上自己向往的大学就好了（大微笑，依然无视环）。

受访人3·凤镜夜（瞟了又在驾轻就熟地蹲墙脚大黑线种蘑菇的环一眼）：初梦么……有点夸张呢（腹黑笑）。梦见我们部的营业额节节攀升，最后竟然上市了，于是我就XXXX然后XXXX再XXXX（炒股术语）……（扶眼镜，冷静地）环，好歹是新年了，一定要在部室里种蘑菇的话，能不能种些像松茸那样经济价值高一点的？

受访人4&5·常陆院光&馨（异口同声）：是·秘·密～

光：话说殿下好像被春绯和镜夜打击得很严重呢。

馨：春绯不吃那套嘛（耸肩），镜夜又正好起床气很重想欺负人……

受访人6·埴之冢光邦：草莓蛋糕，菠萝慕斯，提拉米苏，巧克力泡芙，水中百花杏仁豆腐……（羞涩地）诶，其实我今年的初梦和往年也没什么差别啦嘿嘿～

受访人7·銛之冢崇：……我没做梦。

非受访人·宝积寺莲华（伴随着马达声华丽出现）：诸位！诸位！好消息！超？好消息！我们男公关部的同人本，在我这个经理的强势操作下，已经火热发售了！并且第一天销售额就突破了一亿元！诶那是梦？！不过也没关系（抢镜头，掏出一本装帧豪华的书），反正我们樱兰高中HOST后援会的同人本《男公关部的爱与梦想》今年一定会火爆发售的嘛！附赠多种赠品，并有抽奖获得人气公关贴身爱物的机会！电视机前的诸位FANS，机不可失，时不再来，先抢先得哦！

【因为节目被未签约私人广告强行乱入，中途插入随机访问】

双马尾加短裙，很有活力的少女：初梦？……嗯，我梦见自己坐在卢安的码头边垂钓，钓了很多鱼，包括八爪鱼哦！结果最后……竟然钓上来一只天使羊！按说这时候就应该马上用"真·樱花无双击"狠狠敲它一棒子，但不知道为什么CP怎么攒也攒不满，就算吃了好几个苦西红柿三明治也攒不满……这种梦简直就像小时候那些上课迟到或者忘了带作业的梦一样心烦嘛！还是去钓鱼转换心情好了～

琥珀色瞳孔，略显疲倦的黑发美少年：初梦？……呃，一整晚都梦见在用必杀技帮艾丝蒂尔做鱼肉料理，一整晚……

第三站：陵樱学园

受访人1·泉此方：初梦？是终于买到了超·限定版《XXXX》（18禁GAL游戏名）哦～而且附赠超豪华周边！但是被爸爸抢走了，之后我就一直在追着爸爸跑……最后醒在暖桌旁，发现自己还握着游戏手杆……唉，真是人生苦短呢。

受访人2·柊镜：喂你好歹也是个高中生对着电视台谈N18游戏能不能收敛一点……（此方：那，小镜梦见了什么？）我？我嘛……我梦见了什么跟你无关啦（脸红转头）！

受访人3·柊司：这个……一直想着"要做好梦，要做好梦哦"……结果一整晚没睡着（吐舌头）……

受访人4·高良美幸：啊啦……初梦嘛……这个（脸红）……怎么说呢，从弗洛伊德精神分析说的理论来分析，那样的梦意味着……哎呀还是不要说比较好啦（笑）。



受访人5·黑井奈奈子：初梦嘛……梦见在网游里捡到了超棒的装备，结果醒来之后发现是梦，好伤心啊OTZ……做梦做太好也不是好事哪。

非受访人·凉宫春日：初梦是和外星人美少女（长门："……"）亲切交流！然后参观了超能力者的秘密基地（古泉："啊哈……"），最后和未来人一起吃晚饭！（实久留（小声）："……我不是很拿手做饭呢不好意思……"）

非受访人·小榊晶：啧，这客串也未免客串得太远了吧……

非受访人·阿虚：……嘛，随地穿越也算是制作公司的一大特色吧……

【因为穿越得太离谱，插入随机采访】

粉红色头发，手持巨大铁球的少女：初梦？和往年一样是天上下金子！能塞满整艘双子星号……哦不，整艘黑之船的金子！钱不经花，太不经花了！一整座千年宫殿都不够用嘛完全！

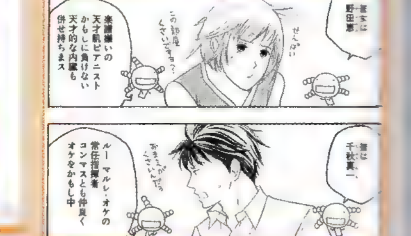
长发飘飘、衣着华贵的青年：初梦啊……霄太师说只要在除夕入睡前穿着草裙、戴着花环跳求雨舞的话，就一定能梦见自己心爱的人呢……结果朕跳了足足一个时辰，还是没有梦见秀丽……是朕跳得还不够好么？

容貌秀丽，背后一百米处秘密跟随着阵容庞大的亲卫队的少年：……今年是子年？难怪一起床那个桔子头就对我横挑眉毛竖挑眼……啊，不好意思，请别采访我了，我还要参加家族聚会呢……

主持人：现场突发混乱！在一群结伴购物的欧巴桑涌过来之后，最后一位接受采访的美少年突然丢下所有的衣服消失了！？而不远处的人海中，却传来了"啊啊啊啊！有耗子！的尖叫"！？在本节目即将结束之际，在此呼吁广大市民，鼠年请多多要爱护生肖吉祥物……

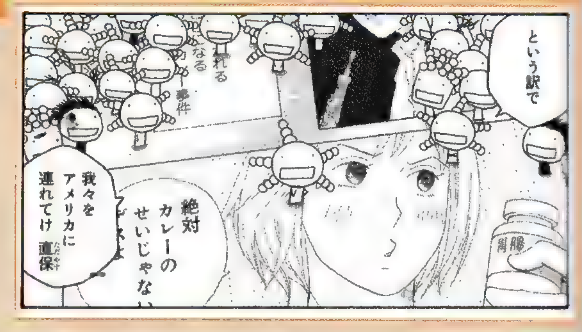
苦搜精典KUSO

好吧，我老实招了，这期其实在搞穿越。看一下两个私下交情异常好的漫画家是怎么把各自漫画角色穿越到对方漫画中，又是如何把别人的咖喱给“酿”了的。



豆芽小文 PK 交响情人梦

《豆芽小文》是绝对的治愈动画，野田废则是宇宙级的垃圾怪物。前者的萌力在于无处不在的可爱细菌，后者的邋遢程度全地球的微生物都会避之不及。那么他们是怎么扯到一起去的呢？



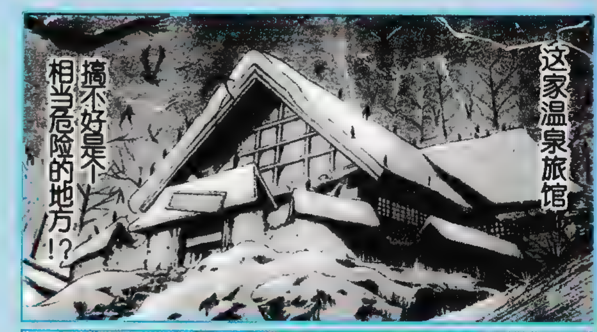
《豆芽小文》的第三卷单行本里就出现了《交响情人梦》的广告（或许那个时候《豆芽小文》的动画已经开始企划了？），从漫画的腰封到内容都是在吐《交响情人梦》的糟，当然了这种吐槽比当初空知在《银魂》的附录中玩星野桂的拉比君要程度浅得多，只是萌菌们集合在野田废的脸（？）上不肯离去而已（你们还真是喜欢垃圾女啊囧TZ），但萌就萌在了这种不动声色的KUSO互动里，反观《交响情人梦》，其实早在单行第十五卷的“咖喱门事件”……哦不，是“致命咖喱事件”中萌菌就已经登场了，各式各样的菌蹦跳在那一坨“真的可以吃吗？”的粘稠物中，蹦跳在跟谁都摆出一副“千秋真一的贤妻”嘴脸的野田废抱着的法棍上面，蹦跳在野田废那文同核反应堆试验场的房间里……而这段难兄难弟的孽缘则延伸到了深夜档收视率计算上，《豆芽小文》的深夜收视率终于超过了之前的纪录保持者《交响情人梦》，这种状况只能解释为，野田废不常有，萌菌处处有吧。

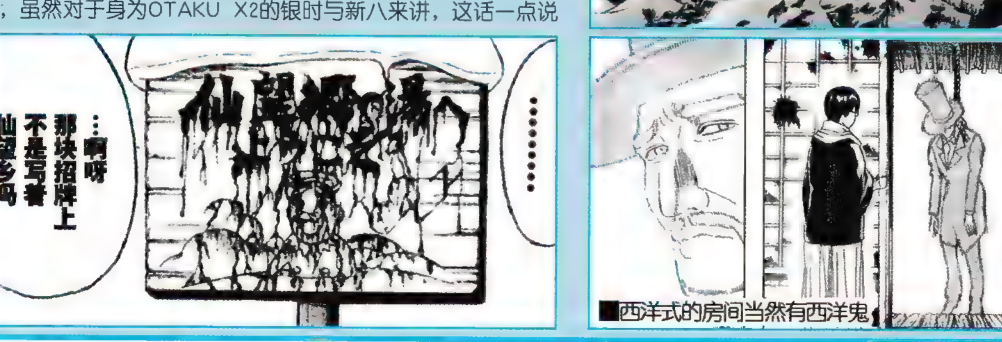
银魂 196训（漫画）

关于万事屋的日常生活状况，大概我们可以一言以蔽之地概括为，没有最倒霉，只有更倒霉。吃了过期的海鲜进医院算什么，买个《JUMP》都能被车子撞失忆算什么，少年嘛，就是要经历挫折才能长大成人！少年嘛，不JUMP哪里来的空知英秋与集英社（何？）！所以，哪怕是和谐的箱根温泉之旅（谁告诉你那是箱根了？），都不能够放松警惕。

想要作为《银魂》的武士必须好好考虑清楚，落魄，猥琐，没有人品，霉运第一，廉耻度为零，连去泡个温泉都要住鬼屋。……“我们不是什么狗屁武士我们什么都不是！”即使这么纠正着，也只能让读者骂一句“快点滚！”谁让你之前摆着拉风的POSE阐述自己正直不屈的威武武士魂来着，古来就有敬鬼神而远之的说法，哪怕你双手握的不是洞爷湖而是尼西水怪的脖子，也甭以为真的能够十步杀一神，千里不留行。所以无论银时与新八有多么后悔，说出去的话就像泼出去的水，既然凛冽阐述了“我们是个武士！所以要住和室屋”的要求，那么就只有对着屋里的绝望先生打碎牙齿和血吞的份。不过换个角度想，都说只有心底纯洁的人才能看到常人看不到的东西，虽然对于身为OTAKU X2的银时与新八来讲，这话一点说服力都没有。可是再看如修罗涅槃般的阿妙与“清澈的眼睛里隐藏着肮脏的灵魂”的神乐，大概会觉得“心底纯洁”的评定标准，大概只是个比较级的关系。

雪女，背后灵，绝望先生，JOJO冒险史，上个世纪的恐怖电影……《银魂》只有你想不到的东西，没有空知猩猩画不出来的存在，大概经历了这次温泉之旅，如果还能够活着回来的话，万事屋众就会明白，那个有着凶残（？）房东的破旧二楼阁房，才是真正意义上的Sweet Home吧……





■西洋式的房间当然有西洋鬼

本期漫人》Kface

常用笔名： Kface／长生

姓名由来： Kface是因为本人太过欠打，大家一致认为这个名字很贴切！长生是自己写的小说里的人物……在画蝎迪同人的时候用过不少次，也便这么喊了。

生日： 3/1

最爱： 我要钱！……天上下钱吧，下钱吧。我还爱强尼呢……别问我哪个强尼。

最讨厌： 不负责任与眼高手低。

最擅长： 蹲在角落培养蘑菇与菌类，扯淡穿越以及掀桌暴走，把大叔画成正太把御姐画成LOLI……我那都是无心的（抠鼻）。

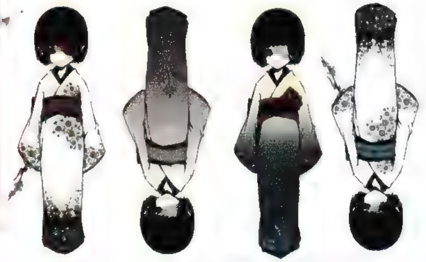
最喜欢的漫画家： 聂峻，谢鹏，小雷，小克，沙村广明，空知猩猩，富坚义博（死拖稿王！）……这太多了根本罗列不完！

最喜欢的插画家： OKAMA，满月庵，阮筠庭，……还有很多！

热爱的音乐： 根本就是与日俱增……The Killers/Radiohead/Oasis Lady & Bird/My Little Airport/Tamas Wells/Mus Emilie.Simon./Mew./Lampshade/Espers

信奉的箴言： 一往无前的唯一动力是热爱你所做的一切；象没有明天一样画画；要保持和谐必须有距离。

那么现在所希望的是自己能把人物动态与比例画得更好，以及学会画背景……除了排计划与玩设定以外……得把计划和设定实现呀！最后就是坚持自己想要的一直画下去吧……画一辈子蜗的哟。



吉祥天：听说Kface是中国美院的学生呢，而且你年纪轻轻画的画已经可以让很多人感到震撼了。

Kface：倒是一直觉得很多不是学美术的人也画的让我非常喜爱……所以经常会想不努力不行呀。在美院的话画画的气氛跟别的学校不一样吧，基本上来讲我们就是天天坐在桌前或者电脑前画画的那种……也许很多人会羡慕我们可以天天坐着画，不过有时候画多了真的很烦躁，会有种找不到前进方向的感觉。

吉祥天：不过画画本来就是一件枯燥的事，但你可以坚持那么多年也是很有毅力的人。

Kface：也不是没想过放弃，经常会觉得自己真的不喜欢画画呢，一旦想到自己画画是为了什么这种问题时就特别纠结，尤其是那种一边在画一边又画不到自己想要的效果时，就会开始质疑自己画画的意义。这里阮老师给我们的一句话对我来说有很深刻的意义：“像没有明天一样画画。”那么假设从明天起再也不能画画，那我的人生会怎样？这样一想就会觉得可怕，如果真的再也不能画画了那一定会很后悔，所以就坚持下去了吧。

吉祥天：那么就请你继续坚持吧，为了那些喜欢你的画的人。

Kface：（有一种为了世界和平要战斗到底的感觉）我会坚持下去继续画的，有人喜欢我的话就是对我最大的支持呀~以及那些陪着我看着我一路走来并且忍受包容我的臭脾气的亲爱的们实在是辛苦了！还要请你们继续辛苦下去……咩，鞠躬。





音乐台曲目

策划：方寸，AC米男
协力：domonkaxiu，GreenLyn，Miyabi_，ShellShock，隐蝎
特别感谢：所有参与本次评选活动的LU会员
文：AC米男

2007年已悄然过去，想回首却又不知从何说起。恍惚中，甚至分不清很多事情具体发生的日期。回顾这一年来的音乐历程，有太多太多的故事值得我们回味，或悲伤，或欣喜。在浮躁的环境里，也许只有音乐才是真正的蔚籍。

老牌音乐人愈老愈香，新人歌手不断成长；ZARD的离去，Hikki的回塞；一线歌手继续领跑榜单，小众音乐依旧统治LIVE HOUSE；GARNET CROW的100曲达成，B'z进驻摇滚殿堂；4人的后街男孩，4年之后的小甜甜，28年后的老鹰乐队；live earth的全球接力；艾薇尔，恰克与飞鸟，Linkin Park等国际艺人的中国LIVE；日本游戏音乐会的成功演出；歌王仙逝引得全球歌迷今夜无人入眠；Paul Potts对音乐的坚持让我们感动……

同样，在这一年里，《游戏城寨》也为大家献上了一首首脍炙人口的好音乐。

从今年开始，城寨从论坛会员投票，唱片销量，音乐活动，网络付费下载排行，编辑推荐等诸多要素中，评选出了ACG迷们的2007年度音乐赏，获赏的都是2007年里最具有代表性和影响力的音乐人及其他们的音乐，希望大家能够喜欢。

最佳新人 GReeeeN

GReeeeN由HIDE，navi，92，SOH这4个80后的男生组成，隶属于环球音乐日本旗下的NAYUTAWAVE RECORDS厂牌。一出道便玩起了神秘系，唱片封面和PV里都难觅他们的身影，各种LIVE活动更是统统拒绝参加。当然这或许与唱片公司的宣传策略有关，但我想最大的可能还是与这4位郡山县的小伙子都是日本东北部一所医疗大学牙医学部在读学生的身份有关。一天繁忙的学习本来就够累人的了，还要自己创作歌曲，然后再去录音棚录歌。并且他们都是以成为优秀的牙医作为目标而每天努力着的，音乐只是他们的副业。

主流出道单曲《道》一经推出，就引起了业内很大的关注。之后的第三张单曲《爱之歌》更是制造一股爱的旋风：Oricon单曲榜最高排位第二名，CD卖过30万张，付费下载更是达到了350万次！帮助J家人气偶像团体NEWS写的《weeeek》也是发售当日就空降Oricon单曲榜冠军。

低调绝不意味着对音乐的怠慢，相反，直



抒胸臆的歌词带着温馨的旋律，那种简单而纯真的情感正是GReeeeN想要表达的东西。

（本期levelup音乐台收录歌曲《爱之歌》）

——其他提名——
Mitsuki
SoulJa
STEPHANIE
高杉さと美

最佳组合 Kobukuro



1998年，还在做销售员的小　健太郎遇到了街头艺人黑田俊介。而谁也没想到的是这次相遇会诞生一支能创作出治愈人们心灵的民谣组合：可苦可乐。

2007年对于Kobukuro来说，绝对是值得纪念的一年：在唱片市场逐渐萎靡的今天，他们的精选专辑《ALL SINGLES BEST》不仅突破了300万张的销量，还获得了第21回日本金唱片大奖“年度专辑”奖；《蕾》还成为了他们的首张Oricon冠军单曲，年底的第49回日本唱片大奖金赏也颁给了他们；新专辑《5296》更是成为了07年的收关冠军。

（本期levelup音乐台收录歌曲《蕾》）

——其他提名——
EXILE
Ketsume
mihimaru GT
Sukima Switch

最佳乐队 B'z

迎来出道20周年纪念的B'z，2007年进入了位于美国好莱坞的摇滚殿堂。他们的手印和猫王，约翰·列侬等巨星一起放在了中国大剧院前的Rockwalk。这是亚洲第一支，目前为止也是惟一支来自非英语系的乐队入选。

B'z全球唱片销量排在世界第七位。在日本国内更是常年占据着冠军的宝座，而第二名的Mr.Children只有他们销量的一半。他们在美国的巡回演出也赚足了人气，还有著名吉他手Steve Vai的极力推荐。可以说，在这20年里，B'z为摇滚音乐在日本乃至亚洲的普及都起到了非常重要的作用。

稻叶浩志金属质感的嗓音，配上松本孝弘纯熟的吉他演绎，给了一种畅快淋漓的感觉。值得一提的是，稻叶的数学非常厉害，还持有日本的"教师资格证"，如果没做歌手的话，现在一定是一名优秀的教师吧；松本创作的很多音乐都为大家所熟知，比如MUSIC STATION现在的片头音乐就是他的作品。

20年不是终点，而是又一个起点。

（本期levelup音乐台收录歌曲《永远之翼》）

——其他提名——
BUMP OF CHICKEN
GLAY
L'Arc～en～Ciel
Mr.Children

最佳男歌手 小田和正



60岁的年龄，20岁的嗓音。坚持自己的音乐理念，坚持用心歌唱。乐坛常青树小田和正用他那被"上天眷顾"的特殊嗓音讲述着一个个感人的爱情故事。

去年，他凭借着为富士电视台月九日剧《初吻》演唱的主题歌《心》，不仅得到公信榜冠军，还刷新了一项他自己保持的纪录，那就是年纪最大的（59岁零11个月）获得公信排行榜冠军单曲的男歌手。在他的身上，我们看到的是：没有什么不可能！谁知道，这个记录什么时候又会被他自己破掉呢。

温柔高亢的嗓音，情深意浓的歌词与扣人心弦的琴声，小田和正这种对音乐"固执的坚持"让人感动，更让人看到了老歌手身上那种特有的质朴。没有帅气的外表，没有华丽的舞台，但却凭借自己独特的风格赢得了歌迷的心。所有经典的情歌，所有关于爱的甜蜜与悲凄，看似简单的元素加在一起却传达出一份不一样的坚持。

——其他提名——
德永英明
平井坚
秋川雅史
桑田佳祐

最佳女歌手 滨崎步



听朋友说，去年上海的那场演唱会盛况空前，女神驾到果然不同凡响。看看中唱引进谁的唱片最积极，就知道其在中国的人气了。虽然单曲成绩相比以往略显一般，但是仍然凭借着那两张"黑白配"的精选专辑守住了一姐的位置。

她每一次的造型，每一次出现在身上的服装、彩绘指甲，甚至是简单的白T恤和牛仔裤，总是会在日本流行服饰界刮起一阵炫风。在非常注重服饰、仪表的日本人心目中，滨崎步已经成为了时尚的代言人。在人们注意这些的时候，也没有忘记她首先是一名歌手。就像滨崎步自己所说："我认为音乐对我来说就是我的人生，音乐就等于人生。如果在我的人生当中没有了音乐，把音乐剥夺了的话，也许我就不知道该怎么生活下去了。"

无论是那个开卡车去购物的流行教主，还是在舞台上表演自如的百变天后，滨崎步在当前这个造星运动轰轰烈烈、优质偶像层出不穷的娱乐圈里，真的可以说是一个奇迹。

——其他提名——
YUI
大塚爱
倖田来未
宇多田光

最佳单曲 宇多田光《Flavor Of Life》

在没有发行专辑的情况下，宇多田光仍旧凭着单曲出色的表现得到了歌迷和市场的肯定。这张《Flavor Of Life》还搭配了超人气日剧《花样男子2》的印象曲。贫穷少女牧野杉菜与富家公子F4们的故事能够大获成功当然也有这首感人歌曲的功劳。这首歌曲还是Hikki回归早期抒情风格的力作，温暖的歌词，大气的编曲，加上和交响乐队的演出，仿佛一道我们所熟知的光再次照耀。

在优势明显的情况下，Hikki却拒绝了日本唱片大赏。也许生活的味道就是让人去体验各种不一样的经历，尽管痛苦，但只要抱有希望，总会有迎来幸福的那一天。



"谢谢"之后的难过，"再见"之后的苦涩。在既非朋友，也非恋人的中间点，消失不见的笑脸要如何找回。虽然有离婚带来的挫折，但Hikki仍然用歌声传达出"比起钻石，更想将柔软而温暖的未来放在手心，有限的时间内，只想与你共处"。

（本期levelup音乐台收录歌曲《Flavor Of Life --Ballad Version--》）

——其他提名——
GReeeeN《爱之歌》
SoulJa《在这里 feat. 青山テルマ》
Kobukuro《蕾》
秋川雅史《化为千风》

最佳专辑 L'Arc～en～Ciel《KISS》



睽违了两年半，大名鼎鼎的彩虹乐队终于在去年年底推出了这张全新大碟《吻》，专辑一上市就空降Oricon专辑榜冠军。专辑中收录了5支冠军单曲：《SEVENTH HEAVEN》，《MY HEART DRAMS A DREAM》（SUBARU汽车广告曲），《DAYBREAK'S BELL》（动画《机动战士高达OO》OP），《Link》（剧场版动画《钢之炼金术师 香巴拉的征服者》主题歌），《Hurry Xmas》。至于那张在日本被挂着户外的“背背山”巨幅宣传海报我们就不讨论了，呵呵。

时而温柔如水，时而悲怆激烈。在这张唱片里你可以听到很多音乐元素在交融：Disco、Jazz、Hard Rock、Ballad……充满着各自独特的生命力和难以预料的灵感。他们非凡的音乐艺术性和生机勃勃的创造力再次让人折服。

彩虹这次更想传达给歌迷的是一种快乐和温馨的感觉，就如同恋爱中的甜蜜之吻，“带着血液和感情的接触”，让美好的音乐把“与人紧紧联系在一起”。

（本期levelup音乐台收录歌曲《DAYBREAK'S BELL》）

——其他提名——
B'z《ACTION》
Mr.Children《HOME》
Sukima Switch《Greatest Hits》
大塚爱《爱 am BEST》

最佳动画歌曲 山崎将义《One more time，One more chance》（《秒速5厘米》主题歌）

这首歌曲其实早在1996年便以8CM细碟的形式发行了，到了2000年又以15CM的规格重新发行了一次。新海诚在听到这首歌曲时，马上就想到了把她作为自己动画电影《秒速5厘米》的主题歌。经过重新编曲后，这首历经了10年的老歌依然对得起“经典”这个称呼。略显忧伤的歌词带着平实的旋律，配合着唯美的画面和有点无法言说的哀愁。



“要再失去多少东西，才能得到宽恕；要再经历多少痛苦，才能与你重逢。One more time季节啊，请不要变化；One more chance，被记忆所牵绊。一直在寻找，期待在某处看到你的身影，在十字路口，在梦中……假如能发生奇迹，我希望能马上与你相见。从新一天的清晨开始，我会说出我一直没说出口的“喜欢你”。假如还有来生，我无论如何都要来到你身边，我已经没有了其他想要追求的东西，因为没有什么比你更重要”。请允许我罗列一些歌词吧，因为她实在太美了！

——其他提名——
彩虹《DAYBREAK'S BELL》（《机动战士高达OO》OP）
mihimaru GT《无法替代的诗》（《哆啦A梦 野比的新魔界大冒险～7人的魔法使～》主题歌）
平野绫/加藤英美里/福原香织/远藤绫《拿去吧！水手服》（《幸运星》OP）
宇多田光《Beautiful World》（《新世纪福音战士 新剧场版：序》主题歌）

最佳动画配乐 天门《秒速5厘米》OST



这张OST并没有单独发售，而是附在了特别限定生产版DVD-BOX里。没有了SF元素的新海诚，展现给我们的是更加生活化的画面。尽管缺少了波澜壮阔的场面，但作品中同样装满了世间的各种滋味以及生活的美丽。

天门的音乐也和着这部动画，平实而感人。11首曲目听下来也许会觉得平淡无奇，但正是这种淡淡的感觉营造出了一场关于人与人心灵间距离的故事。

“昨晚我做了一个梦，很久以前的梦。在那个梦里，我们只有十三岁。那里是被白雪覆盖的庭院，灯光在远方，仿佛虚幻，堆积的白雪中只有我们走过的足迹。就这样，有一天能够再一次看樱花，我和他对此没有任何的怀疑，如此的坚信着。”可惜的是明里和贵树这份似真似幻的情感最后还是输给了距离，输给了时间，就如动画的副标题：a chain of short stories about their distance。

（本期levelup音乐台收录乐曲《遥远日子的回忆》）

——其他提名——
川井宪次《精灵守护人》
鹭巢诗郎《新世纪福音战士 新剧场版：序》
岩崎琢《天元突破 红莲之眼》
宅见将典《CLAYMORE》

最佳游戏歌曲 KOKIA《Say goodbye & Good day》（《无瑕传说》ED）

KOKIA，本名吉田亚纪子，从小就喜欢音乐的她，在大学里也是专攻声乐学科。1998年步入乐坛之后，得到了LUNA SEA的主唱河村隆一的器重。浓浓的爱尔兰风味，让大家见识到了KOKIA的气质美声。她的音乐里充满了生命力，居尔特、古典、世界、民谣、歌剧……KOKIA总是能巧妙的将他们融合。如吟游诗人一般，唱出深远的意境，以一颗颗充满感性能量的跳动音符，挑逗着听者的感官。

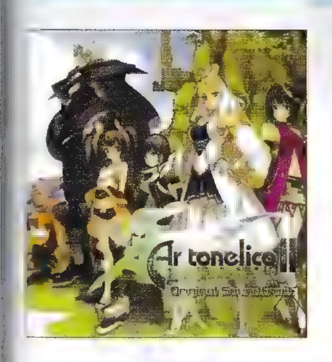
“《传说》系列”的歌曲一直都有着很好的口碑。和OP《Follow the Nightingale》神秘且富有异域情调不同的是，ED《say goodbye & good day》作为一首正统的抒情歌曲，有着清新治愈系空灵飘渺的感觉。

“重逢和离别反复着，我一定会在其中发现到些什么。”说再见并不是为了再也不见，而是期待着下次重逢的开始。虽然所走的道路不同，但要相信心与心是相连的。“为了开始新的世界，我要和自己说再见了。”不知道NBGI是否如歌中所唱，真能让《传说》系列进入一个新的世界。



——其他提名——
Aiko《没有星星的世界》（《最终幻想CC》印象曲）
川岛爱《Door crawl》（《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》主题歌）
森口博子《另一个未来～starry spirits～》（《SD高达 G世纪之魂》OP）
伊田惠美《月光 -Final Fantasy IV 爱的主题-》（《最终幻想 IV》主题歌）

最佳游戏配乐 《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》



《魔塔大陆 在世界终焉继续吟诗的少女》的续作《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》的OST在论坛得到了大家的一致好评。管理员方寸说："游戏可以不玩，音乐不能不听。"超级版主Zwei更是把"年度最强游戏配乐，没有之一。"的荣誉给了这张唱片。

日本向来就不缺少配乐大师。这两张CD里也是将众多的音乐元素都一一收录。淳朴的自然声，顿显空灵之感，如流水，森林，甚或还加入不少动物的声音；清新的苏格兰风笛，悠扬婉转；合成音效趣味十足；电子声则增加了其现代感；各种打击乐器的运用也频添厚重之味，让音乐听不起也不似那般轻渺；女子的低声吟唱，如梦似幻，分不清楚自己是在游戏亦或于现实之中，努力去聆听唱词，却怎么也是模模糊糊，这种半梦半醒的状态着实让人解脱。

远离喧嚣，找一块净土，真的希望这样的愿望不只是能在游戏或者音乐中才能实现。

（本期levelup音乐台收录乐曲《Legend of Artonelico II～第二之塔～》）

——其他提名——
《恶魔城X 历代记》
《核心危机 最终幻想Ⅶ》
《荒野兵器XF》
《美妙世界》

最佳电影音乐/歌曲 BUMP OF CHICKEN《花之名》（《ALWAYS续·三丁目的夕阳》主题歌）

山崎贵在2004年制作的PS2游戏《鬼武者3》的开场动画，在世界4大CG竞赛中均获得名次，《ALWAYS 续·三丁目的夕阳》是其作为导演执导的第4部影片。2005年《三丁目的夕阳》上映时，



利用科技手段再现了昭和时期东京街头的景象，让那些经历过那一时代的人们特别感动，无论是建造中的东京铁塔，还是上野火车站的集团就职都令曾经历过那个时代的人感动不已，作为该片的续集，山崎贵依旧沿用了之前的阵容：吉冈秀隆/堤真一/小雪/堀北真希/药师丸博子/须贺健太……还是接着讲述那个关于笑与泪的故事。

BUMP OF CHICKEN作为在日本年轻人中有着极高人气的4人乐队演唱了本片的主题歌。整首歌曲由轻盈的吉他贯穿其中，实为耐听的佳作。歌词更是以花喻人，一种质朴的美感由然而生："即使忘记了一起看过的天空，也不会忘记曾经在一起的过往。每个人都有思念的人，每个人都有等待的人。如果你是一朵花，和许许多多的花朵相比，也许不会有什么不同。从那些花中，选择了一朵的我。对我而言，对你而言。在忘记了眼泪和笑容的时候，请回忆起来吧。有一首只有你可以唱的歌，有一首只有我可以听见的歌。有一个只为我而等待的人，有一个只为你而思念的人。"

——其他提名——
Mr.Children《Fake》（《多罗罗》主题歌）
Mr.Children《启程之歌》（《恋空》主题歌）
平井坚《哀歌》（《爱的流刑地》主题歌）
新垣结衣《heavenly days》（《恋空》插曲）

最佳日剧音乐/歌曲 桑田佳 《明日好天气》（《求婚大作战》主题歌）



"想回到过去，试着让故事继续，至少不再让你离我而去，分散时间的注意，这次会抱得更紧，这样挽留不知还来不来得及？"健三"没用"，却撮合了朋友。最大号的戒指也只是为了让礼能戴进去，恍然大悟后才发现"爱才送到你却已在别人怀抱，就是开不了口让她知道，你对我有多重要，就是那么简单几句我办不到，后悔没让你知道"。人们往往被自身的惰性蒙蔽了双眼，与其改变命运，不如先改变自己，看着健三一路走来，那些经历可算宝贵，但最让人心动的还是他鼓起勇气面对自己的决心。

——其他提名——
Kobukuro《蕾》（《东京塔 妈妈和我，有时还有爸爸》主题歌）
Kobukuro《湛蓝而温柔》（《Dream☆Again》主题歌）
宇多田光《Flavor Of Life -Ballad Version-》（《花样男子2》印象曲）
小田和正《心》（《初吻～First Kiss～》主题歌）

终生成就奖 ZARD



当听到泉水去世这个噩耗的时候，我一下不知道该做什么了，或者我根本就做不了什么，除了哀悼，除了缅怀，我还能做什么呢。

记得我在LU开的第一个歌手专题讨论帖就是ZARD，那还是05年的时候了，现在也只能从历史帖里寻找了，里面还曾记录着我当时的一句话："曾经有那么一句词气定神闲的写到「流光容易把人抛，红了樱桃绿了芭蕉」，当然，气定神闲的只是这句词而已。永垂不朽是理想，但愿此刻长留"，现在想想，也不知道自己当时是在什么样的情况下写下的，也不知道当时为什么会写下这段话。也许美好的，我们都希望她长留吧。

突然间，感到自己非常的幸运，能够在短暂生命中聆听这么美好如泉水般的音乐，又觉得自己非常的不幸，作为一名歌迷，却要承受这突如其来的打击。

一切的呐喊都显得那么的无力。"我们不哭，在分开的场面。没有遗憾！？今天是最好的句点！？没有眼泪，并不代表爱很浅，而是懂得微笑着让彼此怀念。"

（本期levelup音乐台收录歌曲《Glorious Mind》）

——其他提名——
B'z
Def Tech
Eagles
Luciano Pavarotti

将唱片放进CD播放器的托盘，按下PLAY，一个人躺在沙发上，闭上双眼，不断的问自己，到底想做什么，到底在坚持什么。也许真实并非触手可及，努力寻找的过程让人身心俱疲，甚或偶尔忘了何为真实，为何要追寻真实。但是别害怕，即使用手触摸不到光亮，孤单的黑夜，终究还是会过去。怀着祝福，送别离开的，迎接归来的。行色匆匆中，是你的陪伴，让这平淡的时光，闪亮。启程时，我们唱起了那首你曾经最爱的歌，在这城市里。谢谢，谢谢每一个陪伴《游戏城寨》走过这一年的你。愿你在新年里幸福安康，保有梦想并不断努力去实现。


Devil May Cry 4 | PS3/X360 | ACT
Capcom | 2008年1月31日发售



[illegible]

香草天空

梦境——在你醒来之前，它就是真的

第一次在这里写影评，首先声明，本人极为反对剧透，因此在这里提醒下，以下文字涉及剧透。

你一定做过梦吧？不管是恶梦、好梦，还是春梦，都是那么的真实。可能也有那么几次，你瞑瞑之中会告诉梦中已经情况危急的自己说：少来了，这不过是梦！但一般情况下只要你没有从梦中醒来，那么它就是真的！

大多数时候，你的梦都会随着你的睡眠时间而结束。但是，假如你的睡眠时间是几年，几十年，甚至上百年呢？这就是《香草天空》，它讲了一个故事，但故事的前一半是现实，后一半是在梦境中。而你和主人公一样毫不知情，直到最后才知道，后面的事情不过是各种自我意识的合成。

可能是五年前吧，和同事一起看了汤姆·克鲁斯的《香草天空》DVD，当时就感觉非常喜欢，发自内心深处的那种。

之后一直惦记得看这片时心情。是什么刺激到我了？又为何如此深刻？我去年意外地找到了更确定的答案。

几个月前的一个晚上，我无意中看见PEARL电视台在重放《香草天空》——通常我是不屑于通过电视台来看电影的，尤其是好的电影。但是一瞬间，我就被《香草天空》画面捕捉，牢牢地粘在椅子上，一直到影片完全放完。五年后的我，已经历了很多事情；五年后的我，突然发现《香草天空》那么多台词意味深远，发人深省。同时，我也再次为影片的精彩所折服。

首先影片本身非常美，不论是漂亮的人物（汤姆·克鲁斯+佩内洛普·克鲁兹+卡梅隆·迪亚兹）、香草色的天空背景，还是曾担任过流行音乐评论家的导演卡梅隆·克劳所选取的美妙配乐，以及这一切组合在一起的浪漫感觉。

但电影远不止于此，主人公大卫拥有着漂亮的外表、迷人的微笑，然而就在他刚刚度过自己有生以来最浪漫的一天的时候，因为一个瞬间的决定，他的前女友让他从一个万人迷，毁容成一个丑恶的人。

电影剧情的急转直下令我惊憾，之后电影从一部浪漫爱情片变成一部悬念惊悚片。并从中引发我的思考。



“什么是快乐，对你而言？”

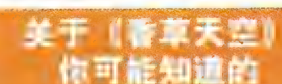
“其实生命的每一分钟，都可能成为人生的转折点。”

快乐？OK，快乐不过是一种感觉吧？就和痛苦、愤怒一样，所谓的感觉，都是我们大脑所起的一些反应吗？那么我们梦境中得到的是什么，也是感觉？既然如此，那所谓的现实又和我们的梦境有多少区别？看起来都是如此真实，其实又是如此虚幻，而也许，说不定，我们现在每个人真的都和《黑客帝国》里面一样，都住在容器中，而真正行动的，只是我们的大脑……谁知道呢？

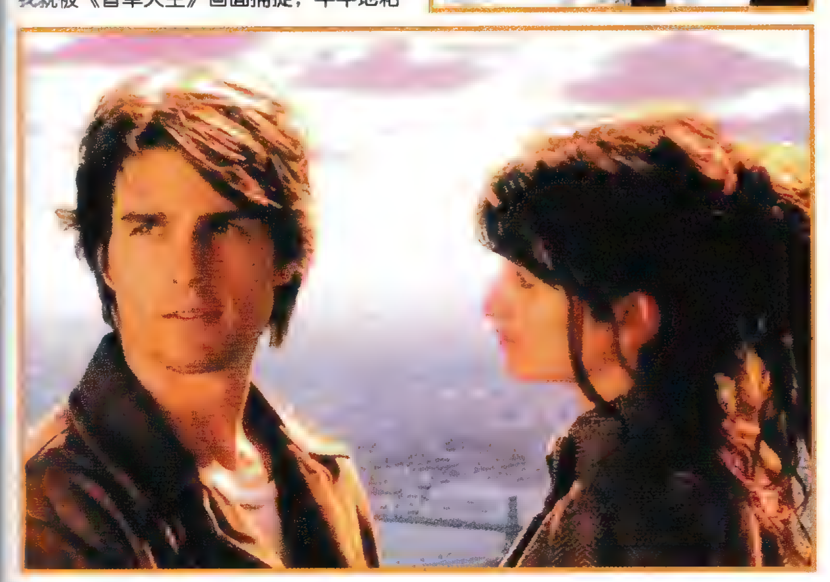
好吧，还是算了吧！需要这么认真地研究吗？你要知道，有些问题，你应该学会怎么去回避，因为真的有些问题你根本无法获得解答，当然，上面的问题，如果你能够有自己的答案，那是最好的。而我认为有时候就做普通的、有七情六欲的自己，挺好。而且相信我，人很快就可以让自己淡忘对这些所谓问题的思考，并很快投入于“世俗”生活，乐在其中，或是自寻烦恼的“苦在其中”——这下你明白我所说的吗？这篇所谓的影评，其实根本是一篇励志文，它煞费苦心地告诉你，人，其实可以主宰自己的感受，你不该自寻烦恼。

我喜欢《香草天空》的结局，大卫最后才知道，自己其实已经被冷冻睡眠了150年，这个时候也许科技已经发达到足以让他恢复容貌，但自己的至爱索非娅恐怕早已作古，不过大卫还是选择从这个噩梦中醒来。“到了下辈子，我们两个都变成猫的时候，再在一起吧。”

“Open your eyes”，这是《香草天空》影片开头的第一句台词，有时候，当你太过于投入某件事情并无法自拔的时候，也试试看睁开眼睛，让自己从梦中醒来吧。因为梦中，你可能无法控制一切，而现实中，你也许可以控制一些，大概，这就是梦境与现实的区别吧。



[illegible]





商业模式的胜利

（连载三）

上期提要：“技术的索尼”一方面凭借着自身强大的技术优势，开发出性能超越任天堂主机的PlayStation，另一方面通过“广纳贤才”的商业模式，将“自身软件开发力不足”的劣势转换为“吸引众多第三方开发商为PS开发游戏”的优势，在丰富了PS主机游戏资源的同时，也降低了自身的商业风险，为PS主机建立了一个良性的商业循环。任天堂陈旧的商业模式在索尼面前溃败连连，拱手将业界第一的宝座让与PS家族。

微软，个人电脑行业的霸主，全世界百分之九十九的个人电脑都使用的是其开发的操作系统Windows。上个世纪九十年代初，经过与OpenGL的一番苦战，微软的DirectX统一了PC行业游戏开发接口，成为世界所有软件和硬件开发商共通的标准。微软借助在操作系统领域的垄断优势，不断将自己的“魔爪”伸向其他领域。

2001年11月15日，备受瞩目的微软公司第一台游戏主机Xbox正式发售，这个时间距离PS2的发售日已经过去了足足20个月，即便Xbox的机能超过了同期的PS2与NGC，但几乎没有人相信这台硕大的绿色盒子能取得多大成就。在Xbox销售初期，为了争夺市场，微软亦采用了索尼的“亏本销售策略”，并将Xbox的售价拉到与PS2相同的价位上，根据有关市场调查机构的统计，当时售价为299美元的Xbox，其成本高达325美元。然而无人看好的Xbox表现得比大家想像得要顽强，至2004年底，Xbox销量超过两千四百万台，虽与如日中天的PS2过亿销量无法相提并论，但比同期的NGC要多卖出三百万台，占据了市场第二的位置。Xbox的首次出击，给了微软极大的信心，并加剧了微软对电视游戏市场的渴望。

在微软眼里，电视游戏市场是其称霸“家庭娱乐产业”的必争之地，吸取了Xbox的教训，为了在竞争中抢得先机，微软的下一台主机X360早早地就蓄势待发。2005年11月，X360领先对手率先将游戏市场带入次世代，为了领先这一年的优势，售价仅为399美元的X360承受了525美元的高额成本，微软将亏本卖主机的商业模式推向了高潮。

然则微软绝非一个简单的游戏硬件厂商，X360也只不过是其整体娱乐产业中的一环，来自于另一个世界的它，有着与传统游戏机行业截然不同的商业哲学。即便微软财大气粗，他也知道这种“卖一台亏一台”的商业模式并非良方，而等待软件销售盈利来弥补硬件亏损也非一朝一夕，在继承PS成功的商业模式基础上，必须要寻找其他的盈利点才能让自身在竞争中立于不败之地。

首先，微软利用自身在个人电脑操作系统的优势，为X360和PC开发了共通的游戏开发平台“XNA”，利用这个开发包，游戏开发商可以很方便地同时为X360和PC开发游戏，这两个平台的游戏也可以很方便地进行互相移植。这样带来的好处就是降低了第三方开发商的成本，同时也降低了他们的经营风险，再加上微软优厚的开发补贴，相当多的厂商都投入微软的怀抱，X360平台上第三方的游戏占整个平台的近70%。

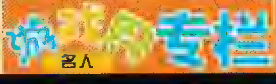
其次，微软充分拓展了自身在互联网行业的优势，相比其对手来说，微软在这方面走得比谁都靠前，早在Xbox上就利用了互联网建立的统一的Xbox LIVE对战平台，这一原本属于PC游戏的“联网对战”，在家用主机上也很便利地实现了。在2006年，微软又将LIVE理念再度扩充，提出了名为“Live Anywhere”的概念，将电脑游戏、手机游戏和X360游戏串联到一起，令不同平台的玩家都可以互相交换信息与联机对战。Xbox LIVE会员分为银会员和金会员两种，只有后者需要付费，也只有后者能享受独有的网络对战功能，玩家每年花费不到60美元即可享受到X360平台上任何游戏的网络对战模式，而在这之前，例如PS2平台上可以联网对战的游戏需要单独支付每个游戏的费用。至2008年初，LIVE金会员用户已经突破千万大关，每天有超过250万条文字和信息在LIVE上传播，LIVE游戏对战时间总计已经突破30亿小时，平均每天在LIVE上要进行450万场对战。另外，微软还在LIVE上提供各种网络增值服务，例如游戏下载、影视下载等内容服务。至2007年底，LIVE上的Arcade游戏数量已经突破一百个，有70%的用户下载过Arcade游戏；影视下载的内容已经累计超过2500小时，总下载次数超过两亿次。Xbox LIVE已经成为微软娱乐部门的重要盈利来源之一。


比尔·盖茨亲自将第一台X360交给玩家。

不过即便如此，微软娱乐部门目前仍处于亏损状态，而因为匆忙上市而导致设计出现缺陷的“三红”问题，又让微软在2007年掏出十多亿美元为消费者埋单，并把X360的免费保修期从一年延长到三年，在继续为微软增加成本的同时，也严重打击了消费者的信心，令X360的销量曾一度处于停滞状态。

反观索尼，在X360咄咄逼人的攻势面前，手忙脚乱之中陷入了自己造设的“机能竞赛”陷阱。为了挽回发售时间上的劣势，索尼不断地为PS3增加新的机能，以图在游戏效果上大幅度领先对手，例如在发售前宣称的蓝光技术、HDMI高清输出、7.1声道等，都在PS3上得到了实现。而PS3所采用的“CELL”处理器，是索尼投资11.4亿美元与IBM和东芝共通开发，内含9个核心的CELL处理器功能非常强大，足以用作科学研究。但高技术就意味着高成本，599美元的定价令全世界愕然，但如此高价也依然是亏本销售，据有关市场数据分析部门统计，索尼每销售出一台PS3，就要亏损300多美元。2005年财年内，索尼游戏部门SCE有关PS3的费用就高达500亿日元之多，到2006年财年，这个费用上升到1087亿日元，而在PS3发售后，2007年财年至目前为止，SCE已经亏损2300多亿日元。回顾2001年财年，PS2刚刚推出时，SCE也曾面临巨额亏损，但如今PS3推出时所造成的亏损，是当时的四倍之多。索尼秉持的“前端亏损，后端盈利”的商业模式，正面临着几近崩溃的巨大压力！

下期预告：索尼苦心打造的商业模式，在微软“不按理出牌”的搅和下，自己把自己逼入了一个“成本上升+利润下降”的绝路。而开发费用的激增令众多第三方厂商望而止步，缺乏软件支持的PS3在销售上举步维艰，苦熬等待的制造成本下降又因为降低售价而相互抵消，高昂的售价让消费者不堪重负，SCE部门面临着前所未有的压力，“PS之父”久多良木健因此而被迫下台，而这时任天堂的Wii又携NDS在掌机市场的一路凯歌重临市场，次世代大战进入混战阶段，各家的商业模式之争，已从宏观的方向比拼，进入了微观的细节争夺。





Levelup论坛超级版主，混迹于各大ACG论坛，总体上来说是个机战饭。专长：神侃，旁征博引。

难度是什么东西?

简而言之，它就是游戏开发者设置给玩家的一道门槛。跨过去了，等着你的是一个海阔天空，任君遨游的世界；过不去，那就只有形影相吊，在迷局中困死。

它是一把锋利的双刃剑，得其所哉，可以保证游戏的连续性和流畅性，同时提升玩家的爽快度，降低他们的挫折感；反之，则会疏远和玩家之间的距离，陷入阳春白雪，曲高和寡的窘境。

举个例子——大家都知道FC上的《燃烧战车》是如今红透半边天的“《潜龙谍影》系列”的原型，就算以今天苛刻的眼光来看，它也不失为一款佳作：

“隐藏自己，避免战斗，迅速完成任务”的设计理念，在当时非常超前，甚至可以说开辟了一种新的游戏类型。但叫好的不一定叫座，专业人士有口皆碑，普通玩家听闻者寥寥无几的游戏还少么?

当然，古怪的界面设置和太过复杂的剧情（相对于那个年代来说）是一个方面，主因却不是它们——在我看来，《燃烧战车》的默认难度设置的实在太高了些：九十年代初，一没攻略二没如今这么发达的网络可以互通有无，很多玩家对环环相扣的解谜游戏极不适应。再加上看不懂日文，只能盲人摸象，自己胡乱猜测、摸索。

然而误打误撞解开谜题的几率有多高呢？想来不会比从高空自由落体只摔断几根肋骨的机会大。极少数人体会到了成功的喜悦，更多人在尝试几次屡屡碰壁后，不得不忍痛放弃这个鸡肋

彼时的游戏，容量小，流程短，根本不用考虑到难度设置的问题。上手容易，玩久了自然熟能生巧，而它们所要求玩家的，恰恰也只是熟练的操作而已。

有野心的玩家永远不会满足于现有的成就，他们总是乐于接受一切未知的挑战。

一个黄金时代的到来，渐渐的也让游戏的难度有了两极分化的苗头。像《超级马里奥兄弟》这样的国民级游戏，走的还是亲近大众的贴心路线，而《魂斗罗》、《双截龙》、《绿色兵团》、《沙罗曼蛇》（传说中的老四强），却在前辈的基础上让整体难度有了飞跃性的提高。

玩家再也不能轻而易举地通过重重阻阻，他们必须思索，必须把握全局、审时度势，才能顺利地看到激动人心的结尾，否则，你只能一次又一次的在黎明前死去。

每个人都感受到了黑暗中王者的吐息，然而此时的难度，依然犹抱琵琶半遮面，在游戏中它是一个秘而不宣的隐藏属性。随着游戏进程的加快，可能它也会随之提高，不过，还是无法用一个具体的数值来把它量化。

越来越多的ACT和STG中，出现了Easy、Normol、Hard的选项。这样做的好处不言而喻，可以降低新人上手的难度，又能让技术高超者尽兴而归。各取所需，各得其乐，不亦快哉!

后来，在逐渐的演变与发展中，它又有了进一步细化的趋势：没错，仅仅三个难度怎么能满足充满无尽探索欲的玩家呢，他们恨不得钻进游戏的世界，把那里翻个底朝天——每个人都说，如果不挑战一下修罗难度的虎牢关吕布，那你的《真·三国无双》就等于没玩过一样——我们的征途是星辰大海，虽然不是谁都有这样的宏愿，但对于自己钟爱的游戏，当然希望它的寿命越长越好。设置更变态的难度，可以让游戏更耐玩。如果你还没领略到一览众山小的滋味，那生命不息，总还会战斗不止。

动作游戏的难度是显性的，所有人在开始游戏前就可以看到，并选择适合自己的那一个层次。那么，文字类的SLG和RPG该怎么办？只有极少数的此类游戏提供难度选择，比如名垂青史的《Langrisser V》，更多的，你只有在深入那个世界之后，才能有一个清醒的认识。

不用着急，上帝还是体恤他的子民的。SLG、RPG类游戏的难度，一直在动态的调整着，举个比较明显的例子：“《机战》系列”自阿尔法后引入的熟练度系统——它可以根据玩家的表现，来适当调整敌人出现的次数，频率以及数量。这是一个非常体贴新手的设定，可以让他们在尚没有完全熟悉整个游戏世界之前，不因太重的挫折感而心生倦意。

如果你在游戏中段以后颇有心得，可以一次次的完美达成攻略任务，那游戏的难度也会随之水涨船高。当然老鸟就更不用说了，他们在游戏的一开始，就会向着极限挑战，一次次的刷新自己的纪录——总而言之，熟练度系统可以说是“《机战》系列”最伟大的创举，无论是core user还是light user，都能很好的融入其中、寻找到自己的归宿。

像《机战》这样绝大多数数据可以量化的游戏，采用耗费心力的熟练度系统无可厚非，对平衡性的影响也微乎其微。但大多数的SLG和RPG，没有这种先天优势，也因此他们采用另外的方式来体现游戏的难度：先把比较困难的部分屏蔽掉，在玩家越来越深入的冒险过程中，再渐次开放——说的具体一点，就是类似隐藏迷宫，隐藏BOSS这样的存在。这就好比一座宝库，如果你没有开启它的钥匙，徘徊再久，还是不得其门而入——大家都体验过，要见到《FF8》的隐藏BOSS欧米加，需要经过多么苛刻的考验才能如愿；大家也很明白，有太多太多的游戏，必须在多周目之后，方能一览全貌，就好象前年的大作——《Drag-on Dragon 2》，只玩一遍是绝对无法达成完美结局的。

太多太多的未知与谜团，被锁在一个戒备森严的禁地，只有经历过生死磨练的勇者，才有资格踏入其中，挑战无限的未知。

一直觉得游戏的难度设置比起众口难调的视觉效果来，可能更不讨巧。

就好象孔老夫子在两千多年前说的那样：近之则不孙，远之则怨。要想在两者之间取得一个平衡，太难。所以尽管画面出色的游戏在今天很多很多，而真正平衡性绝佳可以让人流连忘返的大作，却总是凤毛麟角。也许，这就是为什么始终只有少数游戏能登上金字塔的塔尖，成功封神的缘故吧……





痴狂于游戏=优秀游戏编辑?



前一段有位同事在杂志上写错了某款经典老游戏的发售日，结果在某游戏论坛引起了讨论。对该作有着较深感情的Fans认为此事亵渎了经典，属于大是大非的问题；理性一点的玩家则表示此等瑕疵无伤大雅；还有人通过此现象谴责当下的编辑游戏阅历浅薄，进而慨叹游戏杂志今不如昔……

我们今天要谈的重点源于一条网友的跟贴回复，为了避免不必要的误会，下面的引文本刀隐藏了回帖中提到的具体书刊名称，当然，错别字和不规范的标点用法等，也予以了一并修改，好了，大家先看网友高论：

现在的游戏编辑和以前的差远了，有的根本不痴狂游戏，就是会点日语的翻译。怀念《游戏XX》（一套以翻译并刊登日本业界深度评论等文章为主的游戏文化系列出版物，现已停止出版）那会儿啊！现在的游戏杂志都够差的，好多编辑很白。

首先必须承认，这位网友肯定是位资深或者自以为比较资深的电视游戏杂志读者，因为当年那套《游戏XX》的目标受众，就是那些对电视游戏这一行业比较感兴趣，并希望能够对该行业有较为系统和深入了解的读者。这样的读者群体，在整个电视游戏玩家中，年龄层稍高，同时玩龄也较长，而且，他们最大的特点应该是对这个行业的关注度远远超过普通玩家。可以说，用“资深”这样的词来形容此类玩家再合适不过了。于是，在帖子里，“资深玩家”们因为杂志编辑记错了一款游戏的发售日而普遍表示谴责，而这位仁兄更是把“痴狂游戏”作为杂志编辑的基本标准，进而把那些在和读者闲聊的互动栏目中提及个人爱好的编辑斥为无聊、没品位。

有些兄弟可能觉得迷惑了，难道“痴狂于游戏”不是游戏杂志编辑应有的基本状态吗？对于这个问题，我认为必须根据电视游戏杂志行业的发展阶段来分情况具体讨论。

在电视游戏相关出版物以杂志的形式刚刚问世的1990年代中期直至网络媒体的真正兴起，这个问题的答案是肯定的。

1990年代中后期，电视游戏杂志行业处于起步阶段，玩家能够在市面上见到的相关出版物数量非常有限。而此时的读者，由于资讯来源相对闭塞，眼界尚未开阔，基本上还不具备判断游戏杂志质量的能力。换句话说，这时的编辑，在解决“怎么才能办好杂志”的问题上，还处于“摸着石头过河”的时期，而读者则处于“有什么看什么，看什么都不错”的饥渴状态，未达到讨论“什么杂志才是好杂志”的阶段。

于是我们看到，时至今日部分资深读者往往仍然会在论坛上津津乐道于那些元老级杂志，甚至对当年的知名栏目如数家珍，当然，这样的“追忆似水年化”式怀旧贴，往往以“现在的杂志啊，真是大不如前！”作为结语。

那么现在的杂志，确实不如原来的吗？或者说，原来的杂志，真的就很棒吗？

如果从硬件指标来比较，一边是纸张粗糙、形式呆板的黑白杂志，另一边是动辄附送光盘、海报等赠品且设计精美全彩杂志，二者没有可比性。但那时候的编辑全都是来自读者的狂热玩家代表，用现在的话说，就是真正对游戏“有爱”，他们和读者心心相印，是读者真正的朋友。因此，在经历过这个阶段的玩家眼中，那时的杂志是最好看的！

以上答案来自一位资深读者，相信不少老读者也有同感。也许，“痴狂于游戏”是杂志编辑的基本素质，就是在这一时期，成为了读者心中的共识。

此后，《游戏机实用技术》通过出色的游戏攻略实现了迅速崛起，进一步使读者们意识到，能够为玩家在打机过程中提供迅速有效的参考，才是有用的好杂志，而制作这些实用内容的编辑，自然才能称为读者心目中的优秀编辑。这些编辑显然应该是那种对游戏非常“有爱”且非常擅长的玩家代表。

那么，在作为竞争媒体的网络逐步兴起的现阶段，“痴狂于游戏”之于杂志编辑，是否依然是重中之重呢？

本刀的答案是：进一步具体讨论。

具体来说，为了在与新媒体的竞争中取得优势，同时满足杂志自身发展的需要，杂志编辑岗位需要在职能特征上进行细分，并在职业素养上更为全面的强化。

首先对游戏有着狂热爱好的编辑，作为实用性最强的游戏攻略、深入研究等内容的制作者，当然必不可少。尤其是面对网络媒体资讯高效快速但缺乏秩序的特点，把内容做精做深，让读者真正意识到无疑是杂志的重要应对策略。对于这类撰稿人型编辑，“痴狂于游



■口语化的短句，有时会产生意想不到的洒脱与利落的风格。

戏”显然是最基本要求。

不过，能够把杂志办出特色，从服务于电视游戏玩家群体的小众杂志到能够全面反映电视游戏行业发展的综合性媒体，无疑需要杂志的制作者们在对游戏保持热情的同时，建立起媒体意识并具备媒体从业者基本素质，这显然已经不是仅仅“痴狂于游戏”就可以做到的。而且，随着国内外厂商的合作努力推进，电视游戏市场很快有望在内地实现正规化，高水平的专业媒体必不可少，届时，杂志编辑团队如果仍然仅仅只是由一批狂热玩家组成，那肯定是不可想像的。

所以，随着杂志的发展，具有专业媒体素养的编辑将会成为团队的重要组成部分，对这些策划型编辑来说，相比“痴狂于游戏”，媒体意识更为重要。

当然，这并不是说，撰稿人型编辑就不需要强化媒体意识。相反，任何编辑都应当给其以足够的重视。

好了，我知道兄弟们开始撇嘴，觉得本刀说的东西虚得有些不靠谱。甚至有人已经在反问：“别忽悠了，游戏玩得好，懂点日文英文什么的，就可以去当小编了！杂志的招聘广告就这么写的。”

那么，请大家对比下面两组标题：

1) Here Wii Go／PS3来了！／次世代，中国造

2) Wii发售专题报道／PlayStation3首发软硬件评测／上海專碧专访

显然，第2组在表现力和吸引力上要远逊于第1组，很多新人在刚刚当上编辑时，已经是顶尖游戏高手，但假如没有文字包装的意识和基本技巧，往往会给自己的文章起上第2组那样的标题，原本真材实料的好内容也会因为其面目平庸而被读者错过。

上面这个简单的例子，通过标题制作这一细节，说明包装在编辑工作中的重要性，但这仅仅是编辑工作的“冰山一角”，市面上能买到的相关专著多到汗牛充栋。所以说，从狂热玩家到合格编辑，还有很长的路要走。

OK，罗嗦半天，貌似有些小题大做，但如果读者兄弟们通过这篇短文对游戏编辑这一职业有了一点点新认识，本刀就算没有白费口舌。假如有志成为游戏编辑的兄弟觉得得到了一定的启发，那将是本刀莫大的荣幸。

魂 COLUMN 专栏

修罗魂

江南人士，原UCG编辑。数年前南下广东激扬游戏文字，一年前挥师北上浪荡江湖，现在帝都隐居。

我在做什么？

最近因为一些原因，我可以在家休养一段时间。暂时不用上班，于是生活的内容就变得很随意了。

每天早晨睡到自然醒，然后起床刷牙洗脸吃早饭，接下来打开电脑看新闻或者其他网站。临近中午的时候，打开Wii，玩一下《Wii Fit》，体测是每日必做的项目，因为需要确认每日体重的增减。结束之后差不多就是午饭的时间了。吃完午饭需要休息一会儿，这时候通常是看网页、看动画或者玩游戏。到了下午两点左右，我就要去健身房了，每天半个小时到一个小时的有氧运动，一个小时的器械训练。健身完后回家，适当地补充一些蛋白质和糖分。晚饭之后才有充分安定的时间，这是专门为学习、工作和游戏而准备的，玩最新的游戏和写稿子的时间主要集中在这一时段。

这就是我最近一段时间的作息表。

也许有人会羡慕，也许有人会觉得无聊。不过生活就是这样，在忙碌过后有充分的休息也是必要的。

不过，这并不是我今天要说的重点。今天要说的是“动力”！

做什么事都要有动力，学习、工作如此，玩游戏也是如此。

一般来说，我们是因为喜欢某个游戏才会去玩它，当然也有一些人是因为工作需要——比如游戏杂志的编辑。“喜欢”给了我们最初的动力，但是在实际接触游戏之后，很多要素都会不断地干扰、削弱这种动力。比如游戏难度设计上的不合理、游戏系统的不便性，又比如剧情编写不能令人赞同，或者是对画面音乐风格的不适应……所以，有的时候我们会在游戏的时候突然产生一个念头：我不想玩它了，然后就扔下手柄转而去寻找新的目标。当然，也有扔了手柄后来又去捡回来的情况。嘴上骂着“这游戏不是人玩的”、“这是什么XX的设计”，却又忍不住继续打下去，直到最后实在忍受不住彻底放弃或者将游戏通关而长出一口气。

动力究竟是如何产生和变化的，一句两句很难说清楚，因为每个人的动力都不太一样。

我个人玩的游戏类型比较杂，所以玩的游戏数量也比较多。有时候我会仅仅是因为突如其来的好奇心就去找一个游戏来玩上老半天也不放手，有时候却将一个玩了八九十个小时的游戏停在通关前再也没去碰它。除了“喜欢”，我主要的动力就是“好奇心”。对于一款新游戏，我会有很多想要了解的地方：它的操作系统、战斗系统、世界观设定、人物关系、剧情走向。虽然不一定是彻底的研究，我在玩所有游戏的时候都会去观察它的各个方面。当我觉得我的好奇心已经得到满足的时候，如果我喜欢上了它，我就会继续玩下去直到通关；而如果我没能喜欢上它，那么即使我已经在上面花费了很多时间，我也会将它丢到一边。

话题转回来。

以前我在专栏里也说过，我曾经觉得去健身房跑步是一件很傻的事情。然而，我现在却几乎每天都在做这件“傻事”——实际上是一周六天，因为适当的休息也是保证锻炼效果的重要因素。坚持做这件事的动力自然就是“想要更加健康的身体和更匀称的体形”。玩《Wii Fit》也是一样，在健身房做了力量训练和慢跑这样的有氧运动后，回到家里玩一些瑜伽和操类有氧也是不错的。买了《Wii Fit》的人应该不会把它当作游戏来玩吧，因为它实在没什么可玩性。但是如果作为一款休闲级的健身教学软件来看，它可是很有意思的。

至于《Wii Fit》究竟有没有健身的效果——锻炼身体这件事本身就是需要坚持才能出成绩的，如果三天打鱼两天晒网的话，就算办N张健身卡都是没有用的！

多给自己一点动力吧！就算要做宅男，也要做个身材好的阳光宅男啊！让我们一起来《Wii Fit》吧！

We Fit!







PROFILE

Rina Akiyama

生日：1985年9月26日
出生地：东京
血型：A型
身高：163cm
三围：B:83／W:57／H:88
趣味：点心制作
特技：钢琴

BEAUTIES 美优馆

秋山

Rina

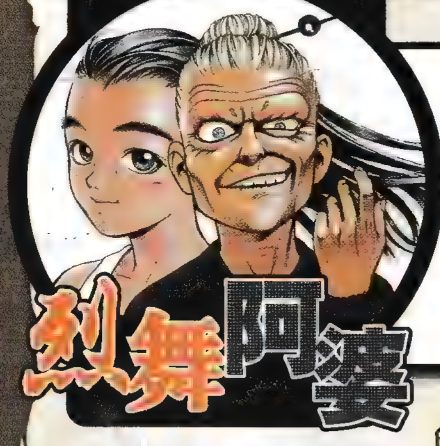
Rina Akiyama

奈

ama







过年，过年！希望大家都能在自己的家里悠闲的翻着这期的杂志。当阿婆踱步在编辑部里时，经常听到这样的对话“您好，请问你那里还有到XX的车票吗？哦，没有啦，谢谢。”今天一大早到城寨编辑部，打开QQ，新闻就是“本省主要车站多方向票已售完”。看来就算近年来的圣诞节再热闹，春节还是有着全国总动员的地位。对于玩家来说，呼朋唤友、闭门打机自然是过年少不了的热闹。当然，您如果打机之余再到我们的网络城寨上逛逛，和大伙一起聊聊你的春节故事，也会是件挺惬意的事。

《游戏城寨》全新读编互动邮箱开通，欢迎来信哦！chengzhaidb@163.com

本期读者调查

1、本期杂志您最满意和最不满意的栏目是什么？为什么？

2、您对本期杂志的《特别企划》有何评价？

3、您对于《游戏城寨》还有什么其他的意见或是您还有什么想和小编们交流的？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱

收件人：《游戏城寨》编辑组

邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得《levelup 游戏城寨》套装一份（编辑签名《levelup 游戏城寨》+levelup主题T恤+levelup主题扑克），十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。



Level 38 读者来信获奖名单

一等奖 《levelup 游戏城寨》套装一份

广东 李成羽

二等奖 levelup主题扑克一副

省市	姓名
福建	李 平
河北	陈 鹏
广东	郭正阳
江苏	王子昊
广东	余文斌
四川	王 威
上海	梁 冬
浙江	胡 松
江西	李冉旭
福建	郑 洁

读者自留地

LV38读者意见选登

广东 林立人：这期的《私房话》的话题挺有意思，尽管看到“这世上有一样东西我想拥有”的标题，我的脑海中顿时浮现出来X360白色的机身。不过细细的读下去发现大家聊的都很有感情，甚至有点伤感。尽管我还是个大学的在校学生，不过还是有些感受的。有些东西拥有之前就一定要付出努力。新年就要到了，各位小编和我一起加油吧！

物质的东西也许我们会有一时的冲动，白色的X360也好，黑色的PS3也罢，它们的确是美好的事物，但随着时间的推移，都会渐渐遗忘，而被我们记住的部分，则是寄托在这些实物上的感情。从期待，到付出努力，然后最终拥有，这才是我们拥有的全部东西。

西安 朱捷：一直都很喜欢《音乐方块》这游戏，可以说是我PSP里万年不换的挑战性项目。这游戏打到后来有一种音乐和游戏合成一体的自在感觉。不过还真不知道谁做的，看完之后才发现原来水口哲也还做过这么多音乐游戏啊，神人啊。

水口哲也是尼亚非常欣赏的制作人之一，他对音乐游戏的独特理解使其作品更有灵性。虽然水口的游戏受众面不是非常广，但是只要是真的喜欢水口这种洒脱的风格的玩家，那就绝对会安心成为水口哲也的死忠，踏踏实实的爱上这种个性化极强的游戏类型。

浙江 金澄宇：这期的《城寨小百科》很不错，选题，内容都很长知识。看完之后感觉相比之前的百科内容更更灵活了，话题性也更强了。希望保持。

《城寨小百科》自创始以来就以其对游戏文化、背景、知识的深度研究而受到读者的广泛好评。小编们也在轮流制作这个栏目，从自己擅长的领域出发，以将内容更丰富且形式更多样化的百科式文章献给广大读者。今后该栏目仍将延续趣味性和知识性相结合的方向，为大家带来更多的精彩文章，敬请期待。

山东 包军：感觉杂志和游戏没关系的内容变多了。

辽宁 龚宁：《专栏》的文章质量还不差，至少就目前看来每个人都是很努力的在写。不过感觉像在写小说一样，一章一章的写，难道不应该有一点新的写法？改版之后好像把我们玩家需要的东西改没了。比如：新作发售表、音乐台里的歌词、游戏速报、市场风向标、掌机研究室、我个人觉得这本书的学生人群应该蛮多的（学生群中买城寨的真的不少）。所以我们自然上网的时间少的可怜，所以我希望各位编辑把我写的这几个栏目也复活吧！



取消那些栏目，是考虑到《游戏城寨》的定位和刊期。月刊报道新闻、新作发售表、市场风向标会显得慢半拍，音乐台歌词是受版面限制。不过掌机方面我们正打算做一个相关的栏目，还有其他实用的小栏目，也在策划中，呵呵。

广东 钟健荣：《专栏》很好，每个人对事物的各种不同见解都很有趣，很值得一看再看，继续办好吧。

《专栏》的作者都是游戏媒体中一些知名的撰稿人和编辑，这个

栏目的初衷就是一个尽量让他们写出自己特色文字。风格化的文字也许并不能让每个读者满意，但是这可能也是其他栏目所缺少的，我们也会把读者的意见向专栏作者反馈，争取奉献出大家最喜欢的文字。

河南　王继宁：这期的特企是个惊喜啊，不少的编辑都露面了，而且风格各异，写的都是自己的感受，读起来很亲切。我是一个月一个月慢慢翻看过来的，看着每个月的大事年表和编辑们写的东西，才发现原来这一年里发生了这么多事情啊。一句话，这样的盘点有意思！

江苏　刘宇：特企不错，在一年的最后做这样的总结很有必要。每个月的发售大作也很有用，我的2007年就是在一个游戏一个游戏里度过的。对了，也特别祝《游戏城寨》的小编们新年工作顺利！

白夜在特企的前言里也说到了，每到年末便思绪起伏，感慨回忆如滔滔江水般涌上心头，拦也拦不住，索性我想那就感性一把。总结性的专题是定了，但要是生硬罗列每月游戏事件及数据再加上类似官腔的评论能感性起来才怪。所以白夜才请各位编辑出马。出于编辑工作的特殊性质，我们基本上每天都在与游戏接触，所以每个编辑的游戏生活记忆可以说就是当月游戏的大事记，以故事的形式将这份回忆传递给读者朋友想来效果更好，根据王继宁和刘宇同学的反馈，白夜不免有些沾沾自喜，看来我果然料事如神，捏哈哈哈……（阿婆：精神病又犯了，左右，拖下去！）

福建　吴晔：哈，终于见识到了你们办公室了，编辑部跟我想象的很不一样啊。关键是游戏机都放在哪啊？

是啊，这就是白夜用新买的T2抓拍的截稿前景象，我还可以透露站在最远处那个模糊的人影就是我们的美编chisun同学。呵呵，至于游戏机嘛，这种编辑部的最宝贵资源的战略部署当然不能这么轻易泄漏咯。

幻梦涂鸦坊

最近一段日子，在城寨的涂鸦坊里最活跃的就数纪小鱼和D.M同学了。纪小鱼图同学粗旷的线条外加有魄力的视角的确很有美式漫画感觉。而D.M的涂鸦则总是明亮舒服的感觉。本期GMST还带来了两幅风格迥异的涂鸦，街霸的那副线条涂鸦极具喜感，而生化危机的涂鸦却渲染出了贴切的意境。lulujay的那副则大走混搭路线，怎么看都像斯内克和鸣人的合体。


■作者:GAMST


■作者:hydalloon


■作者:GAMST


■作者:D.M



■作者:纪小鱼


■作者:纪小鱼


■作者:lulujay

城寨后院

年夜饭



这是我来编辑部的第一个半年，编辑部很大，大到不同部门的人甚至没有遇见，然后点头，然后微笑的机会。所以我很期待年底单位组织的聚餐，因为农历新年前，这群大都并不真正属于这个城市的人会回到家乡，回到家人的身边。所以某种意义上来说，全编辑部的人汇集一堂，不是因为截稿，也不是因为开会，而只是觥筹交错，大口喝酒，大口吃肉，这应该算是一顿年夜饭。

年夜饭，总是赋予了更多喝酒吃肉以外的意义，比如我们可以找其他部门的漂亮的美编MM敬酒说客套话，不管认不认识，这要比我们找她们排版自然而且符合规定的多。又比如老板准备了小小的福利考验各位员工一年的RP。没有动用levelup.cn的程序员写个精巧的程序，抽奖的过程很原始也很人性，每人抽一个号码，然后各部门的负责人再从号码里抽出各级别的奖品。

我抽到的是一号，很不错的数字，但这并不影响下一轮对应奖品抽奖的随机性，只是去年的历史还是可以参考下。有人告诉我，这是离去的乱舞去年抽到的号码，他没有告诉我，乱舞拿到了什么奖品，不过我来这里半年，听过乱舞很多的传奇故事，并没有喜中大奖这么一则，有的只是Hikaru因为在抽奖期间上厕所而号码无人认领错失大奖，白夜在最后一轮二选一却功亏一篑的故事。

最终，我在一本励志书籍的安慰奖中和风间仁、尼亚、六段音速、光年等人一起失去了大奖的角逐机会。还有一个大奖，还有两个号码，坐在台下两眼放光双手紧握等待结果的又是白夜，站在台上眼神迷离双手颤抖准备抽奖的是我们部门的老大Hikaru。

气氛凝重……

“白夜，我对不起你！”Hikaru从抽奖箱中摸出纸条之后并没有宣读上面的数字，而是关切的望着白夜同学，远处，某部门的美编MM嘴角露出微笑。

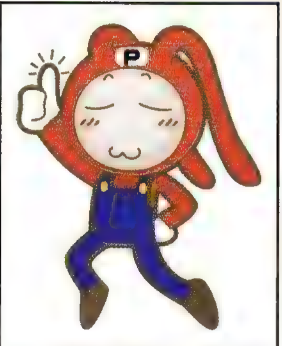
又一个关于抽奖的传奇故事。我想明年这个时候，我就可以把这个传奇告诉新来的同事了，然后告诉他，我抽中的可是1号哦。明年的年夜饭，以及新的美编MM，以及关于抽大奖的传奇，我等待着。

游戏城寨书记员　旋木

城寨进行时



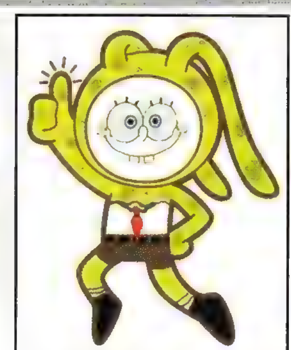
相信熟悉游戏城寨论坛的玩家都知道“潘”的表情符号。最近“潘”的作者崇子在论坛上办了一次”潘斯特涂涂乐有奖图片”的活动，召集众多寨民们开始一次对潘斯特的涂鸦大创作，结果顷刻之间纯白的潘斯特就变成了下面的这些模样，喔……



马里奥版
作者：黑店小二



扎古版
作者：玻璃瓶



海绵宝宝版
作者：小妖杀人狂



使徒版
作者：玻璃瓶



Big Boss版
作者：黑店小二



葫芦娃版
作者：小妖杀人狂



旋涡鸣人版
作者：没有爱de季节



疯兔版
作者：双子恶魔

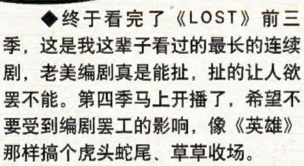
更多图片请看原帖 http://bbs.levelup.cn/showtopic-567274.aspx

文编 白夜　美编 舞起沙漠

Hikaru



●想了10分钟，什么也写不出来，再想下去太耽误工作了。推荐一首我正在听的歌给大家吧：大乔小乔合唱的《消失的光年》：哀伤的不[illegible]忘却 / 那只[illegible]一些片[illegible] / [illegible]在树后面[illegible]人是每个人的过客 / 每个人是每个人的思念 / 眼中的星辰月光 / 消失在心中的光年 / 寒夜落进秋天 / 风景依然进来 / 相爱沉默不语 / 凋落一片孤单 / 每个人是每个人的过客 / 每个人是每个人的思念 / 眼中的星辰月光 / 消失在心中的光年……



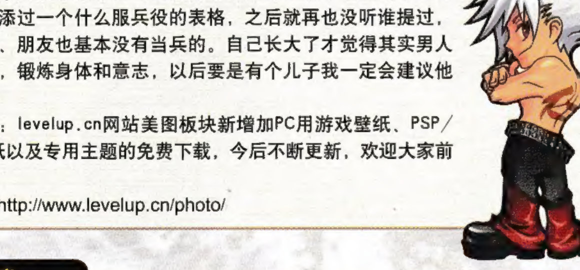
●关于《士兵突击》，两方面的朋友跟我提起，评价截然不同。比如GOUKI和风间仁认为这部电视剧拍得很不错，对比现实浮躁的社会，许三多是一面镜子，剧集本身感动和震撼之处也挺多的，值得一看；而在北京的几个同学却认为这是个极其做作的令人生厌的主旋律垃圾剧。前天俺刚从方寸那里拷贝了一套（其实是他推荐并强制拷贝给我的），等春节看看再做评论。

风间仁



◆终于看完了《LOST》前三季，这是我这辈子看过的最长的连续剧，老美编剧真是能扯，扯的让人欲罢不能。第四季马上开播了，希望不要受到编剧罢工的影响，像《英雄》那样搞个虎头蛇尾、草草收场。

◆在Guoki的强烈推荐下开始看《士兵突击》，一部充满哲理的现代军事题材电视剧，感受颇多。最大的遗憾就是这辈子是与当兵无缘了，生在城市的孩子似乎就与当兵无缘。记得在初中还是高中的时候学校统一添过一个什么服兵役的表格，之后就再也没听谁提过，周围的同学、朋友也基本没有当兵的。自己长大了才觉得其实男人应该去当兵，锻炼身体和意志，以后要是有个儿子我一定会建议他去当兵。



◆广告：levelup.cn网站美图板块新增加PC用游戏壁纸、PSP/PS3专用壁纸以及专用主题的免费下载，今后不断更新，欢迎大家前来下载。

地址：http://www.levelup.cn/photo/

六段音速

◇本月游戏：《神秘海域》真的是一款很棒的游戏，从场景[illegible]影、特效到游戏时的探索、攀缘、射击乃至角[illegible]细微动作几乎都无可挑剔，顽皮狗[illegible]人证实了自身的实力和价值，让玩家们看到了一款2007年内最强的动作冒险游戏，也让那帮成天担心“机能抹杀游戏性”的孩子们见识了什么叫好看又好玩。

◇本月感悟：X360的成就系统真不错，从中不难发现微软在设计上的用心之处，这也就难怪伴随着XBL的风靡会产生数量如此众多的“成就犯”。看到《神秘海域》里那些琳琅满目的成就，心里盼望着PSN也能早些引入自己的成就系统，如果真的能够在PS HOME里将PS3游戏成就完全实体化展示，那可就真的是很好很强大了！

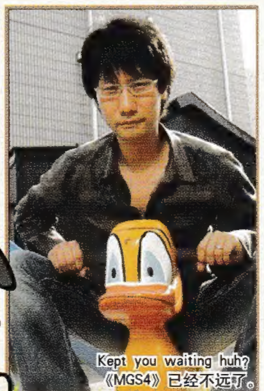
◇本月推荐：强烈为大家推荐12月ALTER的这款KOS-MOS，堪称2007年最强PVC模型，3代猫耳激萌造型、前所未有的细节刻画和巨型机关炮是最大卖点，重心前倾的老毛病算是惟一的遗憾（还有就是国内炒作导致价格偏高……）。无论你是不是《异度传说》Fans，这款难得一见的佳作都不应该错过。



雪 风

★深圳终于开始有了冬天的感觉，2008年的第一天我便在寒流的入侵下“幸运”的感冒了，于是只得再度体会了一把“病来如山倒病去如抽丝”的不适感。在此特别奉劝生活在南方不太注意保暖的读者，一定要多注意天气的变化，及时增减衣服，千万不要拿自己的身体开玩笑orz。

★最近迷上了在niconico（日本一个类似于youtube的在线视频网站）上看弹幕版的视频，特别是一些热血动画和游戏的MAD，配合上千奇百怪的文字弹幕，可以进入到一个全新的“燃”的阶段！



★下期《游戏城寨》上市的时候就是春节之后了，在此预祝各位《游戏城寨》的读者们春节快乐，新的一年万事如意\`0´/！



白 夜

☆平安夜那天在加班，去年平安夜也是加班。加班回去后发现寝室没几个人，问室友得知大部分去庆祝喝酒了。虽然这圣诞节和自己没什么关系，但过节的气氛身边总是有的。老娘打电话过来叮嘱不要出去乱跑，亲爱的老娘，我倒想乱跑呢，谁和我去啊？于是一个人有一个人的过法，那就是在《使命召唤4》网战的战火中度过平安夜！一通昏天黑地的炮火过后，我爽了，网络对面真正在过圣诞节的人不爽了，然后，PS3光头坏了。

☆续上，280RMB换了一个光头，于是继续每天3小时左右《使命召唤4》，至今没事。

☆2007年，靠自己的能力孤身在外成功存活一年，还胖了点，感觉不错！

☆春节前听到本年度最有哲理的一句话，Hikaru老大说的，与各位读者分享：有一个古老的传说，说是在游戏圈内看到神志正常的女孩，会长生不老。看来我终究是个凡人……



每天上班都会走的小路，偶尔抓到一个自认为艺术的角度（请无视“拖走”的牌子）。

玛鲁斯

i 一个从初中时就一起玩游戏、看动漫的朋友马上就要步入婚姻的殿堂了，在这里祝他新婚快乐，生活幸福美满。

ii 《机动战士高达00》可能是高达史上第一部剧情还没播出什么眉目就敢出游戏版的；《灼眼的夏娜》只用了一集就演完了一大本小说的内容；《叛逆的鲁鲁修》第二季据说是皇帝的平行世界物语；《寒蝉鸣泣之时》第三季制作决定……不是我不明白，是这商业化太快……

iii 新年的初梦是个恶梦，现在想起来还心有余悸，可能有些可笑，但我的确是被吓醒了，内容很简单：即将发售的《鬼泣4》其实是一款文字AVG。

iv 经历了有史以来最快的一次搬家，从与H★和六段音速看房到签合同再到入住，前后只花费了3天时间，这还要多感谢H大极高的效率。新房间有一个明亮的悬空书柜，这下那堆书可算又有了落脚的地儿了……

感谢这2007年里的每一天，以后还要一起努力。

旋木


成海璃子（《蜂蜜与四叶草》）。萌！

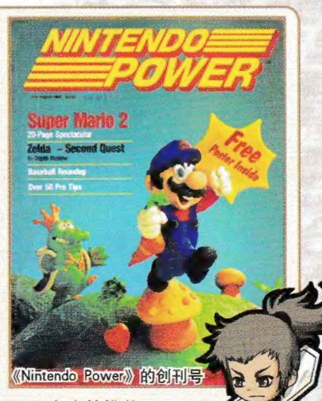
★一天回家的路上收到朋友K发来的短信，问："东西是你送的吗？"那时候我和某论坛的"网络人气偶像"K还不熟，我搜索了一下我做过的为数不少的心血来潮事，确认没有。K说那是她无意中在某帖子里提到的喜欢的不得了的小灰猫玩偶，居然有人无声无息的送了，她被感动了。而我只有百感交集了……

★欢乐的事情没有完，第二天看见我在博客中记叙了上面事件的朋友，发短信说看见我时常提起的某女孩手捧一大束鲜花，以为是昨天受了刺激的我送的。忘带钱包身上只有三块钱其中一元还是假币的我站在家门口再次百感交集……

★我再次确认我是个偏执的人，K在马上购入PSP2000之前被我说起的香港购买与内地JS之间的差价刺激，决定让我托过年去香港的同事带之。觉得这样一来直接导致她过年没有PSP玩的我决定将我的PSP借她。好吧，其实她是偏执的人，而我只是好人。

★我的X360上终于有一个游戏拿了1000成就，那就是《失落的奥德赛》，但是这不是我的成果，向晴天前辈这种刻苦钻研游戏的完美主义者致敬学习。（没图有真相，晴天说他要在UCG的小编寄语放，不让我放……）

光年



《Nintendo Power》的创刊号

◎本月的收获之一是在旋木的提醒下，到书城参加了李安导演的见面会，果然李安本人相当儒雅。挤在一群记者中间拍了数张照片之后，还是买了一本《十年一觉电影梦》求到了签名一份。另外的收获是结识了影迷MM数名，不错不错。以后应该多参加此类活动。不知道一直喜欢的侯孝贤导演什么时候也到这里来啊。

◎又到了过年，以前每次过年都会翻出《前线任务》来玩，感觉不玩《前线任务》过年就不完整一样。现在看来次世代的《前线任务》还是遥遥无期。即将发售的《战场的瓦尔基里》还是让人挺期待的，但毕竟还不是那个感觉。希望不管是什么主机，SE早早公布《前线任务》的新作吧！

◎最近在搜集有关《银翼杀手》资料的时候，惊奇的发现一盘1989年游戏卡带的封面上就有了《Game Pro》杂志的推荐评语，于是就小小的研究了一下游戏媒体的历史。原来历史最久的专业游戏杂志《Nintendo Power》第一期是1988年7、8月号。而知名的游戏网站GameSpot到今年建立了也近12个年头了。不敢想象我们的levelup到12年后会是什么样，希望是，很好很强大。

吉祥天



《20世纪少年》读破纪念。

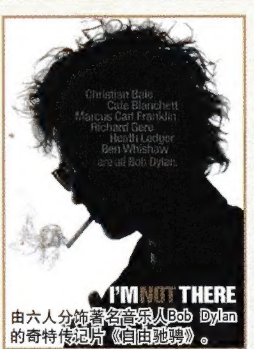
〇首先跟大家提前说句"春节快乐"，相信等某些朋友拿到这本《游戏城寨》的时候已经是新年了吧，所以也不算是提前了吧，哈哈。

〇新年愿望：工资高涨，中一个头奖，PS3降价，X360降价，Wii降价，《DMC4》同捆版降价！日本开放自由行，保证金降价，飞机票降价，日元狂跌，美金狂跌，世界和平，LOVE&PEACE，家里的猫活到一百岁，《城寨》全体人员身体健康！

希望以上愿望皆能实现，人生死而无憾。

〇很想趁着假期到南海之岛过一个能游泳的春节，可惜在家还是要继续工作，而且还要想一下要如何安置家里的猫，不然人离开几天，猫不发疯才怪。雪风同志说想去海洋公园，但一听说到那里要乘地铁再转专线就打退堂鼓了，叹气。

尼亚



由六人分饰著名音乐人Bob Dylan的奇特传记片《自由驰骋》。

▲ 寝室买了电磁炉，附赠一个锅。每到周末，就团体出动，到最近的超市内购入大量牛羊肉丸子蔬菜等，下午到了吃饭的点儿，大家齐动手准备。一切妥当后，围坐在一张写字桌四周吃火锅。虽然味道比不了饭店的精致拼盘，但是离家千里的几个人在属于自己的地盘围着热乎乎的锅聊天、喝酒、吃肉，有家的感觉。很好很温暖。

▲ 近日新游戏较少，感兴趣的更少，所以各主机基本进入闲置状态。玩游戏的时间少了，听音乐、看书、看电影的时间就多了。以每天一到两部的频率补习落下的片子。

▲ 快过年了，该回家了。好事。

▲ 广告：接手《游人生活》栏目之后，看了很多朋友的博客，自己也按捺不住，便也在levelup开了一个，在里面与大家分享生活中的点滴，以及对游戏、音乐、电影、文字的体会。欢迎大家前来交流：

http://blog.levelup.cn/members/bluecube

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture · Entertainment · Game

游戏·人

游人小说征稿



2008年，《游戏·人》在游人小说方面将有大动作，欢迎大家将自己在游戏生活中的经历、见闻、幻想等等写下来，投稿给我们和所有的游戏人分享。作为国内最优秀的游戏文化类刊物，我们为老作者们提供最优越的稿酬待遇，为新手们提供最宽松的创作氛围和Email文章修改建议。每一份天赋都是靠辛劳来发掘和保持的，每一个作者都是从零开始写作的，欢迎新老作者加入新一年《游戏·人》的游人小说创作行列，在这个圈子里，我们为游戏人而写作。

投稿题材不限，与游戏人生活有关的故事和幻想作品均可，（回车体诗歌要是自认写得好也可以发来试试，呵呵）文章请以纯文本形式发送到：novel@vip.163.com

投稿须知：投稿人必须拥有所投稿的文章之完全著作权，该文章不能以任何形式预先在其他媒体（包括网络媒体）发表。



游戏城寨

天下玩友握一家

游戏·网络·音乐互动志

[专栏]

雪猹 | 商业模式的胜利（三）
修罗魂 | 我在做什么？
一刀 | 疯狂于游戏=优秀游戏编辑？
SOUL | 香草天空
czk11 | 难度是什么东西？

秋山莉奈

美优馆 beauty show

[参与ID] 以下为论坛注册ID

2047	jiamanai	白野威	穆悲雪
☆DevilMayCry☆	killer_I	暴脑	破破烂烂
AC米男	litianran	玻璃瓶	善恶的彼端
adamazy	luisheero	不二战	双子恶魔
bluemary	lulujay	草摩飒	天之雨
chk	minipower	赤染之樱	土御门郁子
Cyriltian	OTAKUMAN	崇子	娃娃和娃娃
czk11	pspgundam	传说中的小胖	我爱PSP
D.M	PSP的工作室	单单L☆7E	我不抽烟
doggie	QMF	方糖	无双
GAGA	SKYKID	绯	小苍的乌鸦
GAMST	songkai123	该用户不存在	小妖杀人狂
glenccc	SOUL	海贼王的左手	星星的金币
Gouki	sunfish0907	黑店小二	修罗魂
honghong	tgfcer	姬	雪猹
hopy	tj32rui	纪小鱼	一刀
hydelloon	vrpunkemily	决绝	赤怨
illusion0083	weiyan2006	君君	游天堂
Imac	xiali7788	李珍珠	有希yuki
jakye1985	yuda	没有爱de季节	余生-坠

ISBN 7-88618-086-0
9 787886 180866 >

本手册随光盘附赠不能单独销售 游戏城寨光盘定价：9.80元

Level 40 3月上旬见！